

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

U S E R • ΤΕΥΧΟΣ 3 • ΔΡΧ. 400

- AMIGA
- ATARI ST
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

MEGA REVIEW

M1 TANK PLATOON

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

**ΚΕΡΔΙΣΤΕ
25 JOYSTICKS**

**HARDWARE
TEST
SAM COUPÉ**

**ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
PHOTO LAB**

PLUS

**NEA, FLIGHT SIMULATOR
ADVENTURES, TIPS
GEM, COMPILATION**

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

**• BLACK HOLE • THIRD COURIER • BALLISTIX • KRYPTON EGG
• PLAYER MANAGER • P47 • X-OUT • RVF HONDA**

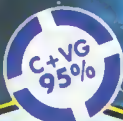
Τώρα η Μουσική
έχει
Όνομα και Συχνότητα

ΗΧΟΣ
FM
102,4

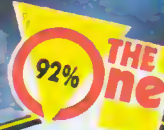
Πρωταγωνίστης στη μουσική

WELCOME TO THE FIRST NEW AGE COMPUTER GAME...

E-motion



Ένα φανταστικό παιχνίδι που πρέπει να το έχει κάθε gamer που σέβεται τον εαυτό του. Paul Rand



Το E-motion είναι έργο μας
Διοφύλιος, Gary Penn

Ψυχραιμία.
Τα E-MOTION
είναι εδώ για να
σας ψυχαγωγήσει,
να διευρύνει το μυα-
λό σας κι όχι να τα-
λαιπωρήσει. Το E-MOTI-
ON (τα E σημαίνει Einstein)
σας φέρνει σ' ένα κόσμο χω-
ρίς ένταση και άγχος, στη Νέα
Επαχή! Παίζετε για να κερδίσε-
τε ή απλά να διασκεδάσετε με
τα πολύχρωμα puzzle και τα
άπειρα patterns που συ-
νεχώς εναλλάσσονται.
Το E-MOTION είναι γι'
παιδιά που θέλουν να
αντικρύσουν
τον 21
αιώνα!

- 50 επίπε-
δα με 3 bonus
levels
- Μοναδικά raytra-
ced γραφικά (16 bit μό-
νο)
- 4κάναλος στέρεο ήχος
(16 bit μόνο). Υποστηρίζει
κάρτα Ad lib
- 2 players action
- Ρεαλιστική αμαλή
κίνηση
- 32 χρώματα
(Amiga)
- Κρυφά
bonus

CBM 64/128
AMSTRAD
CASSETTE & DISK
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE

ARCADE

ATARI ST
AMIGA
IBM PC
& 100% ΣΥΜΒΑΤΟΙ

THE GAME THAT DOES FOR COMPUTERS
WHAT EINSTEIN DID FOR PARTICLE PHYSICS!

U.S. GOLD

ΕΦΤΑΣΑΝ ΤΑ ΝΕΑ SIMULATIONS!

Κάντε ένα διάλειμα απ' την δουλειά σας για να γνωρίσετε τον μαγικό κόσμο των Microprose simulation.

Οδηγήστε στη μάχη μια διμοιρία από 4 M1 Tanks, πιλοτάρετε τα εκπληκτικά F15 και F 19 ή γίνετε κυβερνήτης ενός πυρηνικού υποβρυχίου στην διάρκεια του Γ' παγκοσμίου πολέμου. Γνωρίστε τον μαγικό κόσμο δράσης και ρεαλισμού της Microprose.



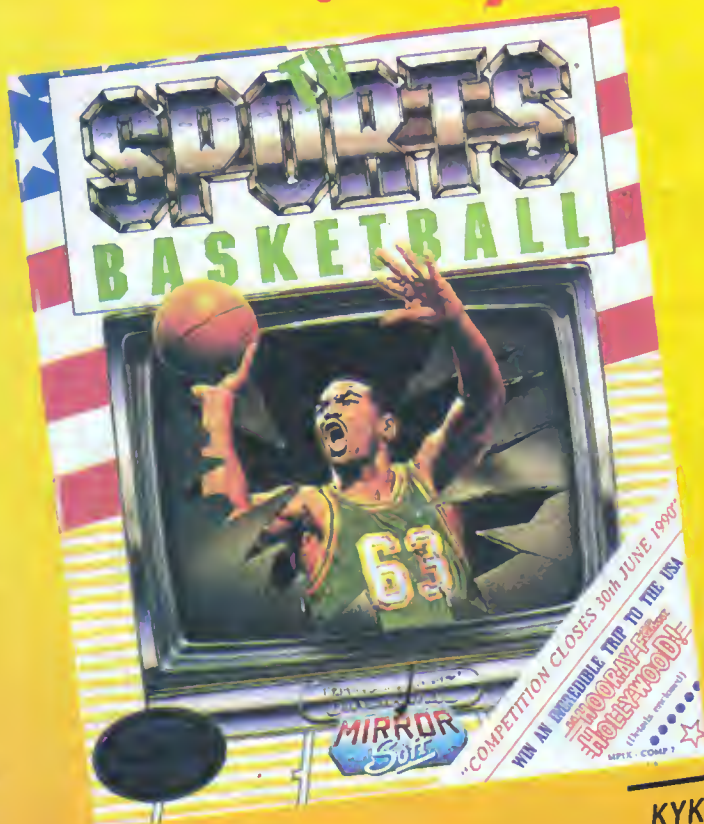
MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

DELTA
COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ: 8622657 Fax: 8649775.

Slon

the Best Games



AMIGA
SYNTOMA IBM PC, ATARI ST



AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CASS/DISK
SPECTRUM CASS/DISK, COMMODORE CASS/DISK
SYNTOMA IBM 5,25" ΚΑΙ 3,5"

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ
ΟΛΑ ΤΑ
ADVENTURES
ΤΗΣ SIERRA



AMSTRAD CASS/DISK
SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST



AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CASS/DISK
SPECTRUM CASS/DISK, COMMODORE CASS/DISK

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

GREEN Software

ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443.759, 6448.505. FAX: (01) 6442412.

ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ
ΣΕ AMIGA - ATARI ST



ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.
 ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 • 10682 ΑΘΗΝΑ • ΤΘ 26154
 ΤΗΛ.: 8234209 - 8234367 • FAX: 8237156

ΕΚΔΟΤΗΣ

ΔΡΟΣΟΣ Δ. ΔΡΟΣΟΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ

ΚΩΣΤΑΣ ΒΡΟΥΛΑΚΗΣ

(HEDAYA)

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΖΕΙΝΑΚΗΣ

ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΙΩΣΗΦΕΛΗΣ

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΟΥΣΕΡΑ

ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

• ΡΗΥΛΛΙΣ LAZARIDIS

ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΜΑΚΡΗΣ

ΝΑΣΟΣ ΜΑΝΔΑΡΗΣ

ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΩΛΑΣ

ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΟΣ

ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΠΙΠΠΗΣ

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΙΛΕΜΜΕΝΟΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΟΡΔΙΑΗΣ

ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

LAYOUT

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

ΕΞΩΦΥΛΛΟ

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΑΕΡΟΓΡΑΦΙΣΤΑΣ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΑΝΟΥΤΣΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

ΓΕΩΡΓΙΑ ΜΑΡΑΓΚΟΥ

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

ANNA ΓΛΥΜΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΡΑΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ

ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ

MONTAZ

ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ

ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους δεν αποτελούν απαραίτητα θέση του περιοδικού.

Οτιδήποτε αποστέλλεται στο περιοδικό (κειμένα, φωτογραφίες, δισκέτες κλπ) περιέρχεται αυτόματα στην ιδιοκτησία του περιοδικού και δεν υπάρχει υποχρέωση επιστροφής



• 24 ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

• 9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

• 28 ΔΙΗΓΗΜΑ

• 10 POWER ON

• 30 M I D I ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

• 12 PREVIEWS

• 32 Η ΓΛΩΣΣΑ C

• 16 MINI REVIEWS

• 36 M E G A

• 19 N E W S R E V I E W

• 23 T E S T T E S T JOYSTICK SAM COUPE

• 40 T E S T T E S T SAM COUPE

EPIEXOMENA

• 44 REVIEWS

44 X-OUT
46 PLAYER MANAGER
47 HIGHWAY PATROL II
48 SHADOW OF THE BEAST
50 AMERICAN DREAMS
52 STRYX
53 MANCHESTER UNITED
54 FULL METAL PLANET
56 GARFIELD
57 KRYPTON EGG
58 MR HELI
59 BALLISTIX
60 TV SPORTS BASKETBALL



• 62
ADVENTURERS'
PARADISE

• 68
ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

• 70
TIPS 'N TRICKS

• 76
ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

• 83
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
U S E R

• 85
F L I G H T
SIMULATION

• 90
THE PRICE
IS RIGHT

• 92
PHOTO LAB

• 96
MAIL ORDER

94.5

FM Stereo



1ος

πρωτος σε ακροατικότητα
ιδιωτικος ραδιοσταθμος στη Β. Ελλαδα

ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΠΥΡΓΟΣ Ο.Τ.Ε - Α.Ε.Θ. - ΤΗΛ: 263707 263796 FAX 268981



Χωρίς καλά --καλά να το τεύχος. Χάρη στη σκληρή εργασία των εργατών, αλλά και στη δική εκδηλώνεται με κάθε δυνατό τρόπο), το USER συνεχίζει την ανοδική του πορεία. Πιστεύουμε ότι ανταποκρινόμαστε στις απαιτήσεις σας και προσπαθούμε πάντα να ικανοποιούμε όλους τους αναγνώστες. Νομίζω ότι τα περιεχόμενα ΚΑΙ αυτού του τεύχους αποδεικνύουν τα παραπάνω.

Το hardware θέμα του μήνα είναι ο από καιρό αναμενόμενος SAM Coupe. Ένα νέο μηχάνημα πάντα αποτελεί είδηση και το USER φροντίζει για την ενημέρωσή σας.

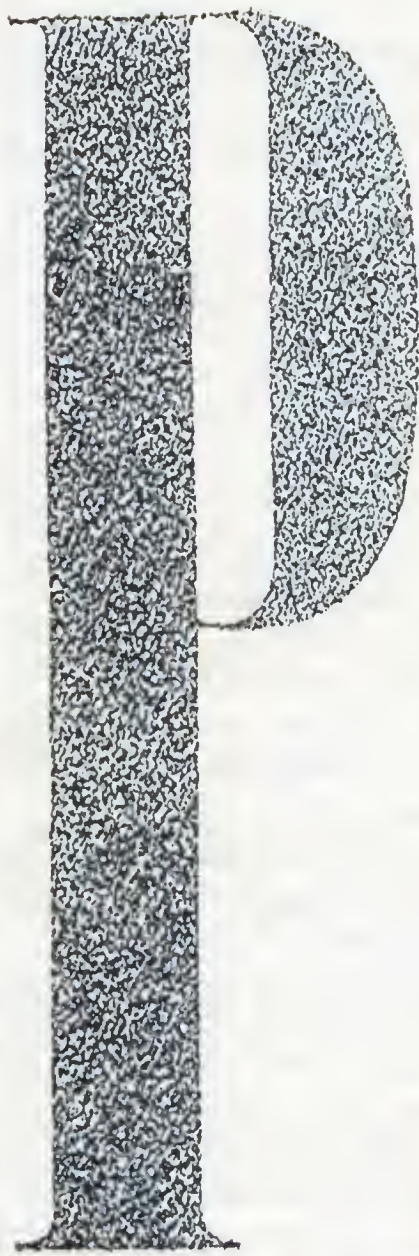
Στο mega review παρουσιάζουμε το M1 TANK PLATOON, ένα simulator διαφορετικό απ' αυτά που είχαμε συνηθίσει μέχρι τώρα, ενώ στα πολλά και ποικίλα game reviews περιλαμβάνονται αρκετά USER HITS αυτή τη φορά.

Οι στήλες για τη γλώσσα C και την ψηφιακή μουσική συνεχίζονται, ενώ μπορείτε να διαβάσετε μερικά εντυπωσιακά θέματα στις καινούριες μας ενημερωτικές σελίδες POWER-ON. Και φυσικά υπάρχουν οι αγαπημένες σας στήλες των adventures, των tips, των previews κ.τ.λ. Μήπως όμως ξεχάσαμε το διαγωνισμό μας; Όχι βέβαια! Ήταν δυνατό να σας αφήσει το USER χωρίς δώρα;

Έχετε λοιπόν μπροστά σας ένα πραγματικά ατελείωτο μενού επιλογών, που ειλικρινά ελπίζουμε ότι θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Αν θέλετε τη δική μας συμβουλή, δοκιμάστε απ' όλα!

Δε μένει λοιπόν παρά να σας ευχηθούμε Καλό Πάσχα και καλή ανάγνωση μέχρι το τέταρτο τεύχος.

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ



POWER ON

AMIGA 500 + 8086

Εάν έχετε μία Amiga 500 και κάποιος είπε ότι μπορείτε να της βάλετε κάρτα PC από εκεί που μπαίνει η A501 μνήμη σίγουρα είχε δίκιο. Το

πρώτο πράγμα που εντυπωσιάζει είναι το μέγεθος της κάρτας. Αυτή σχεδιάστηκε για να χωράει στη θέση της A501 και περιέχει όλο το απαραίτητο hardware για πλήρη εξομείωση του PC με ένα megabyte μνήμης και ρολόι με μπαταρία. Το PC emulator έχει 8086 επεξεργαστή στα 7.14 MHz και η μνήμη χρησιμοποιείται και για τους δύο. Τα γραφικά και οι κάρτες που χρησιμοποιεί δεν έχουν κανένα πρόβλημα. Η τιμή του είναι γύρω στις 300 λίρες. Με τα λεφτά αυ-



τά παίρνετε 512K RAM extra μνήμη για την Amiga και ένα hardware PC emulation μαζί με ένα πρόγραμμα, το Phoenix που σας δίνει τις απαραίτητες οδηγίες για το DOS. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε: Bitcon Devides Ltd, 88 Bewick Road, Gate Shead, Tyne & Wear, NE8 IRS.

CONSOLEMANIA

Όλος ο κόσμος βυθίζεται προς τις Game Consoles που αργά αλλά σταθερά κατακτούν την αμερικανική αγορά. Πάρτε για παράδειγμα την Amiga Console με CD-ROM SYSTEM για να τρέχει παιχνίδια! Η τιμή της είναι γύρω στις 400 λίρες που είναι οπωσδήποτε υψηλή για μια κονσόλα.

Ήδη, ένας τεράστιος πόλεμος έχει ξεκινήσει από τη Nec (την εταιρία που κατασκεύασε το Pc Engine και το Super Grafx) που ετοιμάζει ένα



νέο μηχανήμα, ακόμα όμως δεν υπάρχουν συγκεκριμένες πληροφορίες για αυτό. Η αντίπαλη μεριά, η SEGA, είχε μεγάλη επιτυχία αφού 200.000 σπίτς έχουν από ένα Sega System. Η εταιρία αυτή μπήκε δυναμικά στην αγορά με άλλο τρόπο: μια τεράστια συνεργασία της με Software House. Τα πρώτα από αυτά είναι η GRANDSLAM, US GOLD και TITUS. Από αυτήν την συνεργασία ανακοινώθηκαν δώδεκα καινούργιοι τίτλοι όπως το Gauntlet, Paperboy, Fire 'n Forget και Indiana Jones. Έτσι η Virgin Mastertronic θα αρχίσει την επίσημη παραγωγή των περισσότερων προγραμμάτων σε 16-bit Sega Mega Drive. Ασχημα νέα όμως για τους ήδη κατόχους αυτού του μηχανήματος (στην παλιά έκδοση) είναι ότι τα παιχνίδια που αναφέρονται πιο πάνω δεν θα λειτουργούν.

ΕΝΑ MOUSE (;) ΠΟΛΥ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ

Το Power Mouse συνδυάζει τις συνηθισμένες λειτουργίες ενός ποντικού με την ευχρηστία ενός προγραμματιζόμενου calculator. Διαθέτει 40 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και μπορείτε να έχετε μέχρι 240 προκαθορισμένες λειτουργίες!

Το Power Mouse είναι ειδικά σχεδιασμένο για να δουλεύει με το Lotus 1-2-3, αλλά συνεργάζεται επίσης με άλλα spreadsheets, desktop publishing προγράμματα και πακέτα σχεδιασμού.

Μπορείτε να καθορίσετε μια σειρά ή στήλη από αριθμούς ή ένα τμήμα της και να το μετακινήσετε, να το αντιγράψετε, να το σβήσετε κ.τ.λ. Ειδικά πλήκτρα όπως Row, Copy, Column και διάφορα άλλα επιταχύνουν την εργασία σας γιατί αντικαθιστούν ολόκληρες ακολουθίες από πατήματα πλήκτρων στο keyboard και στο mouse.

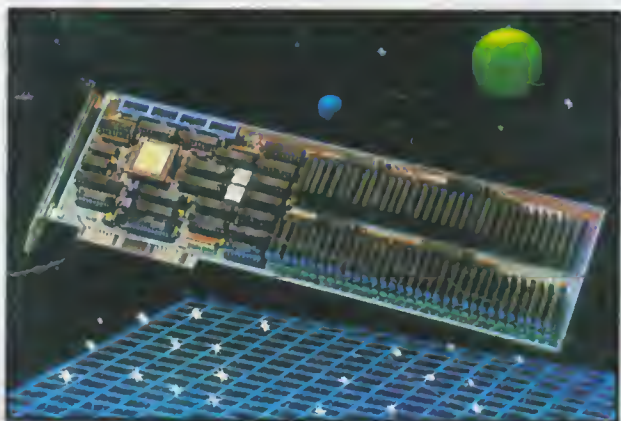
Το Power Mouse συνεργάζεται με IBM PC και συμβατούς καθώς και με τις περισσότερες κάρτες γραφικών. Απλά συνδέστε το στη σειριακή θύρα και τρέξτε το συνοδευτικό πρόγραμμα λειτουργίας.

Χρησιμοποιεί την οπτικομηχανική μέθοδο με μια διακριτικότητα 200 dpi, ενώ η ταχύτητά του ξεπερνά τα 800 mm ανά δευτερόλεπτο. Το κατασκευάζει μια Καλιφορνέζικη εταιρεία, η ProHance Technologies (1558 Siesta Dr., Los Altos, Ca 94022) και κοστίζει 195 δολάρια.

Αν αυτό ονομάζεται ποντίκι, τότε...



ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ ΓΙΑ ΠΟΛΥ ΛΙΓΟΥΣ



Η MEGA-Link03 είναι μια κάρτα που χρησιμοποιεί ένα transputer T425 ή T800 στα 20, 25 ή και 30 MHz και μπορεί να χειριστεί από 1 μέχρι 32Mbytes μνήμης. Οποσδήποτε, η κάρτα αυτή σας χρειάζεται μόνο αν ασχολείστε με εξαιρετικά απαιτητικές εφαρμογές όπως εξομοιώσεις συστημάτων, ρομποτική, CAD/CAM πακέτα, 3-D graphics και animation, sampling πάνω από 16 bits σε υψηλές συχνότητες κ.τ.λ.

Η Mega-Link03 συνεργάζεται άψογα με μια μεγάλη ποικιλία έτοιμου software και υποστηρίζει νέα αναπτυξιακά εργαλεία όπως parallel C, FORTRAN, Pascal και το περίφημο λειτουργικό Helios που θα διαθέτει και το νέο transputer workstation της Atari (ATW).

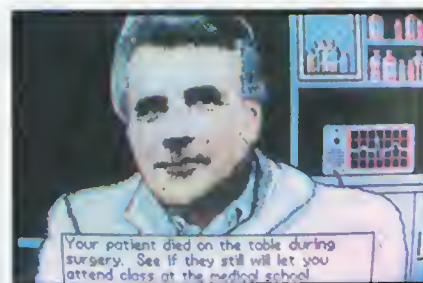
Η κάρτα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνη της ή σε δίκτυο και μπορεί να συνδεθεί με μια ευρεία γκάμα περιφερειακών: κάρτες επέκτασης, κάρτες γραφικών, SCSI controllers κ.ά. Αν είστε κάτοχος ενός PC (ή συμβατού), ενός Atari ST ή μιας Amiga, μπορείτε να προσθέσετε την κάρτα αυτή στον εξοπλισμό σας και να έχετε ένα ρυθμό μεταφοράς δεδομένων 400 Kbytes ανά δευτερόλεπτο, χάρη στις έξυπνες τεχνικές DMA που χρησιμοποιεί.

Η τιμή της στη Γερμανία είναι 3.450 μάρκα (περίπου 300.000 δρχ.) με T800 στα 20 MHz και 1 Mbyte RAM. Κάθε πρόσθετο megabyte κοστίζει 950 μάρκα. Για περισσότερες πληροφορίες: Sang Computersysteme GmbH, Am Wuennesberg 13, 4300 Essen 1, West Germany.

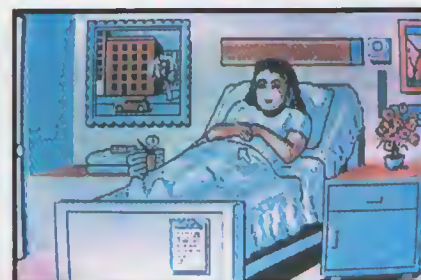
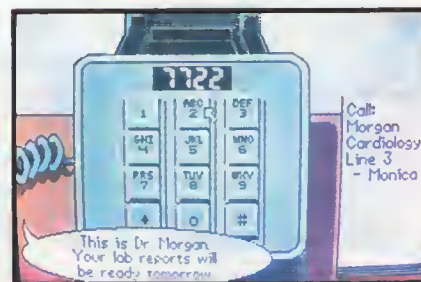
WARHEAD LIFE &

Το 2100, μία εποχή που η βία, οι πόλεμοι και η αναρχία βρίσκονται σε έξαρση, συμβαίνει κάτι που επιβεβαιώνει την διάσπαση της Γης. Εξωγήινοι κάνουν την επίθεση τους ύστερα από πολλά χρόνια ειρήνης. Τα αποτελέσματα της πρώτης επίθεσης είναι φρικτά: δισεκατομμύρια άνθρωποι νεκροί και ο πλανήτης σχεδόν καταστραμμένος από τη ραδιενέργεια. Τότε ο πληθυσμός της Γης γίνεται πάλι ένα και ενωμένος φτιάχνει ένα παντοδύναμο μαχητικό διαστημόπλοιο που το οδηγείτε εσείς και καλείστε να βγάλετε τη Γη από αυτή τη δύσκολη θέση. Το σκάφος σας παίρνει πολλά είδη όπλων, που μπορούν

και να συνδυαστούν μεταξύ τους. Το παιχνίδι αποτελείται από σαράντα διαφορετικά levels με διαφορετική αποστολή στο καθένα. Μάχες γίνονται στη Γη αλλά και στο διάστημα. Μην ξεχνάτε ότι στη Γη υπάρχουν και άνθρωποι για αυτό προσέξτε πού πυροβολείτε. Τα γραφικά του είναι τέλεια και ο συνδυασμός των χρωμάτων μοναδικός, κυρίαρχο χρώμα είναι το μεταλλικό. Τα εφφέ είναι ρεαλιστικά και η μουσική υπόκρουση συνδυάζεται τέλεια με τα εφφέ, χωρίς να γίνεται κάποιο μπέρδεμα μεταξύ τους. Το Warhead θα κυκλοφορήσει στα τέλη του μήνα.



Συντομα θα κυκλοφορήσει ένα πρόγραμμα που είναι πραγματικά πολύ πρωτότυπο. Στο Life & Death παίζετε το ρόλο ενός μαθητευόμενου γιατρού που βρίσκεται σ' ένα νοσοκομείο και προσπαθεί να αποκτήσει πείρα και δεξιότητα. Το παιχνίδι απαιτεί



HOT ROD

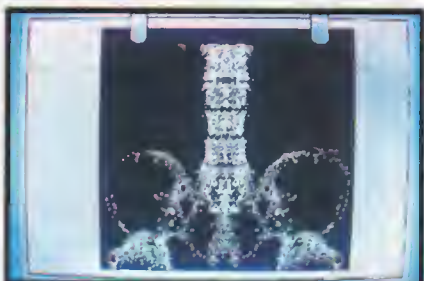
Το Hot rod προέρχεται από την Activision που σίγουρα έκανε μία από τις πιά πετυχημένες conversions από coin-op. Στα παιχνίδια ελέγχετε ένα αμαξάκι έχοντας στόχο τη νίκη ή μία θέση ανάμεσα στους τρεις πρώτους για να περάσετε στην επόμενη πίστα. Τα παιχνίδια έχει παλλά έξυπνα εφφέ που θα σας εντυπωσιάσουν, όπως η βραχή που κάνει γλιτερό τον δρόμο εμπαδίζοντάς σας να οδηγήσετε ή ακόμα και τεράστιες πέτρες που καλύτερα είναι να μην βρεθείτε στα δρόμα τους. Μετά από κάθε πίστα και αν έχετε κάνει καλά χρόνια παίρνετε bonus και μπορείτε να αλλάξετε μέρη από τα αμάξια σας, όπως λάστιχα ή την μηχανή. Τα γραφικά του Hotrod είναι παλύ καλά και εντυπωσιακά με φανταχτερά χρώματα. Ακόμα η ήχος είναι ρεαλιστικός όπως είναι και τα σημεία που φπάρχνετε τα αμάξια σας. Θα κυκλοφορήσει στα τέλη του μήνα.



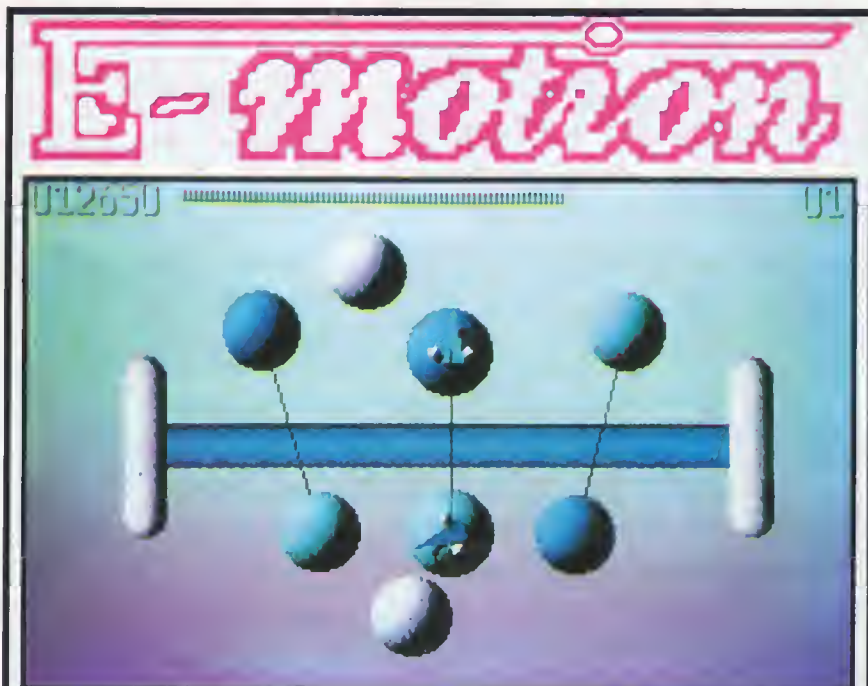
DEATH



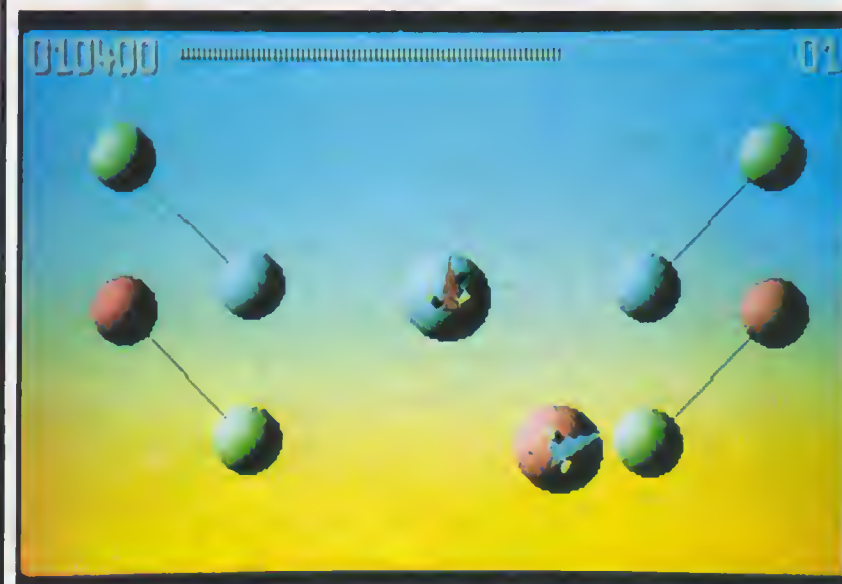
καλη επιλογη συνεργατων. ανελλιπη παρακολούθηση μαθημάτων(!) και ικανότητα εύκολης απορρόφησης νέων γνώσεων. Μεγάλη πρωτοτυπία και ρεαλισμός είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του. Ούτε λίγο ούτε πολύ μπορείτε να γίνετε ένας σωστός χειρούργος!



Αν σας αρέσουν οι μηχανές και οι αγώνες ταχύτητας τότε αυτό το πρόγραμμα είναι για σας. Πολύ καλή αίσθηση χειρισμού και οδήγησης, πραγματικές πίστες, digitised ήχος. Πραγματικά ένα πολύ δυνατό πρόγραμμα, αφού σας προσφέρει και τη δυνατότητα επικοινωνίας δύο υπολογιστών μαζί. Και αν ξέρετε από simulators, τότε θα ξέρετε ότι το όνομα MICROPROSE υπόσχεται πολλά.



Τα E-Motion είναι από τα παιχνίδια που ξεκινούν νέα είδη στον τομέα της διασκέδασης και είναι σίγουρα πρόκληση. Εδώ μάλλον βρίσκεστε στο μικρόκοσμο καθώς διευθύνετε μία σφαίρα που περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό της και γύρω από τα άλλα αντικείμενα. Σκαπός σας είναι να αλλάξετε τη θέση στις μπάλλες έτσι ώστε να περιστρέφονται χωρίς να έρχονται σε επαφή μεταξύ τους ή με τα εχθρικά άτομα, συνάμα πρέπει να προσέχετε και τα σώματα που έρχονται με ταχύτητα προς τα πάνω σας. Τα E-Motion είναι σε HAM και τα χρωματά του είναι κάτι το εντυπωσιακό αλλά ένα πλεονέκτημα του είναι και η αμαλή κίνηση στα σώματα, δηλαδή η περιστροφή. Ο ήχος που ακούτε στα ηχεία του manitar είναι καταπληκτικός και ταιριάζει με τα παιχνίδια. Σύνταγμα θα είναι στα χέρια μας.

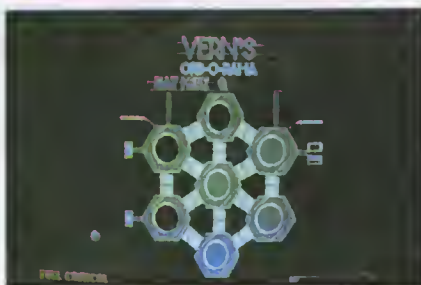


COCTEL VISION

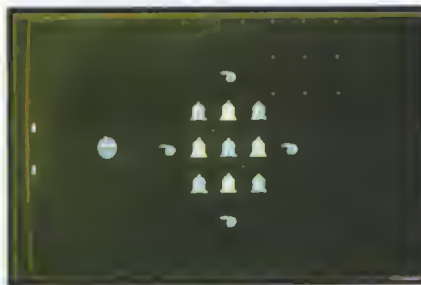


Το Coctel Vision είναι ένα νέο παιχνίδι της Tomahawk με ιδιαίτερα σενάρια. Ο ταμέας του είναι simulator, αλλά όχι αεροπλάνου ή ελικόπτερου αλλά διαστημόπλοιου!!! Στόχος σας είναι να ελέγξετε με επιτυχία το διαστημικό λεωφορείο μέχρι τη στρατόσφαιρα και να βάλετε σε λειτουργία κάποιους δορυφόρους. Αυτή είναι η πρώτη αποστολή. Ακολουθούν και άλλες αλλά πριν φτάσετε εκεί πρέπει να διαλέξετε διαστημόπλοια, οπλισμό, πλήρωμα και γενικά ότι χρειάζεστε για να μείνετε με ασφάλεια σε τροχιά. Τα γραφικά του Coctel Vision είναι προσεγμένα και σε 3D κάτοψη. Ο ήχος των μηχανών είναι εντυπωσιακός καθώς είναι πιστός στην πραγματικότητα. Τα περιμέναμε σε όλα τα formats.

BEYOND THE



Ένα εξωτικό πρόγραμμα από την SOFTWARE TOOLWORKS. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί αληθινά 3D γραφικά και animation! Παίξετε μόνο αν φοράτε τα ειδικά στερεοσκοπικά



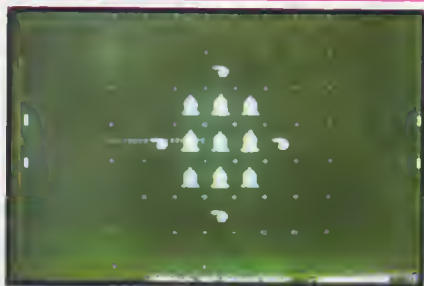
P47-THUNDERBOLT

Στα P47-Thunderbolt τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα. Κάθε στιγμή που περνάει γίνεται άλα και πιά ανυπόφορα, ο ουρανός έχει γεμίσει από εχθρικά αεροσκάφη. Εσείς λοιπόν με μόνο όπλα ένα μαχητικό, το P47, πρέπει πάση θυσία να είστε ο μόνος κερδισμένος χωρίς απώλεια γιατί δεν θα υπάρξει άλλη ευκαιρία. Τα όπλα που μπορείτε να πάρετε είναι ακτώ και κάθε ένα από αυτά

είναι για διαφορετική χρήση. Το scrolling είναι αριζάντα και τα background είναι διαφορετικά σε κάθε πίστα και πολύ καλά σχεδιασμένα με πλαύσια χρώματα. Σε μερικές πίστες γίνεται και διπλά με αριζάντα κίνηση για να φαίνεται η ταχύτητα του σκάφους σας. Ο ήχος είναι μέτριος μέχρι και λίγα μονάδες αλλά τα ηχητικά εφφέ εντυπωσιακά. Σύνταγμα θα κυκλοφορήσει για όλα τα μοντέλα.



BLACK HOLE



γυαλία που δίνονται μαζί! Μια πραγματική και-
ναταμία που ίσως αποτελέσει στοθμό στην
ιστορία των τρισδιάστατων παιχνιδιών. Υπαμα-
νή μέχρι τον επόμενο μήνα, οπότε και θα δια-
βάσετε τα review στα USER!

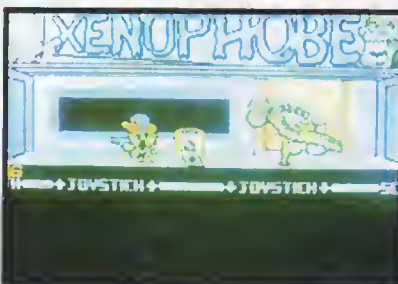


KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

Αυτά τα παιχνίδια σίγουρα όταν τα δείτε δεν
πράκτεται να τα ξεχάσετε ούτε και θα σταματή-
σετε να το παίζετε. Η US GOLD επανέρχεται
δυναμικά με μία νέα μονοδική σύλληψη τα
Knights of the Crystallion. Η υπόθεση όπως και
σε όλα τα παιχνίδια είναι φανταστική και μας

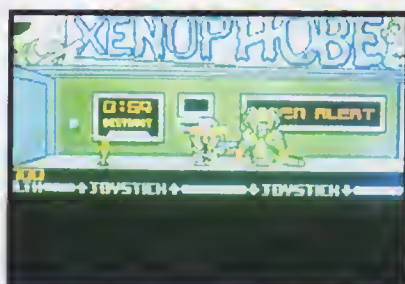
ΧΕΝΟΡΗΟΒΕ

Το Xenophobe είναι action oriented
και έχει γρήγορη ενολλογή οθο-
νών. Σκοπός σας είναι να επιβιώσετε
μέσο από τις διόδους και το δωμάτιο
με τους εξωγήινους που έχουν σίγουρο
εχθρικές διαθέσεις. Το παιχνίδι διαθέτει



πολλο όπλο με διαφορετική αποτελε-
σματικότητα το κάθε ένα. Ένα μεγάλο
προτέρημά του είναι η μεγάλη γκάμα
από εξωγήινους και το ομολό animation
που διαθέτει. Ακόμη, εντυπωσιακά είναι

το φίδιο που αν δεν προλάβετε να το
χτυπήσετε πριν φτάσουν κοντά σας,
δένονται γύρω σας μέχρι που σας σκο-
τώνουν αν δεν κάνετε κάτι γρήγορα.
Το background του Xenophobe αλλάζει
συνεχώς, χρησιμοποιώντας όλο και πιο



βοθίες αποχρώσεις μέχρι που το πραγ-
ματο γίνονται πραγματικά οκούρο! Το
κυκλοφορήσει τον Απρίλιο για όλους
τους υπολογιστές.

πηγαίνει πάλι στα παρελθόν. Πρέπει να ουξή-
σετε τις τηλεπαθητικές σας ικανότητες με τα
μαγικό κρύσταλλα και να γίνετε επογγελματίας
με τελικό σκοπό να φτάσετε σε επίπεδα πρα-
φήτη. Το Knights of the Crustallion υπόσχεται
να σας πογιδέψει μέσα στα κόσμο του. Τα
background γραφικό είναι τέλειο άπως και η
μίξη των χρωμάτων. Ακόμα εκπληκτικές ήταν
αι διαφορετικές εικόνες και γενικά οι τάσεις
διαφορετικές ιδέες που είχαν για να μπάρ-
σουν να τις δημιουργήσουν. Το γραφικό γενικά
-όπως και η ήχος- είναι θαυμάσια, γι' αυτό
πρασέξετε τα review που θα κάνουμε σε κάποια
από τα επόμενα τεύχη μας γιατί θα είναι εντυ-
πωσιακό. Τα παιχνίδια θα κυκλοφορήσει σύνταμα
μόνα για Amiga αλλά και άλλες versions εται-
μάζονται.



CASTLE MASTER

Τα Castle Master είναι τρισδιάστατα με
κόταψη από γωνία 30 μαίρων. Συνδυάζει επί-
σης το arcade με τα adventure. Η ιστορία του
εξεγίσσεται στο δέκατο ένατο αιώνα. Εκεί
πρέπει να βρείτε και να σώσετε τη πριγκίπισ-
σα. Θα τη βρείτε σε ένα από τα τέσσερα
κόστρο με τα 40000 δωμάτια (ένα οστεία
κόναμε μην ογχώνεστε). Κακό τα ψέματα
αλλά τα παιχνίδια είναι δύσκολα. Αναλαγιστεί-
τε ότι κάθε κόστρο οπατελείται από παλλό

δωμάτιο και πατώμο. Τα παιχνίδια χρησιμα-
παιεί ένα ελεύθερο πλάνο για κάθε αντικείμε-
νο με παλλή λεπταμέρεια (zoat μέσα και
έξω). Ο ίδιος τρόπος για animation στα χώρο
χρησιμοποιήθηκε και στα γνωστά παιχνίδια
Total Eclipse, Driller και Dark Side. No είστε
σίγουροι ότι θα υπάρχουν και παλλά puzzle
γιό να λύσετε. Μείνετε λαιπόν στις θέσεις
σας και τοξιδέψτε για άλλη μία φορά στα
παρελθόν.



MINI REVIEWS TEENAGE QUEEN

Τα παιχνίδια ούτα είναι μια καινούργια έκδοση για όλο τα μαντέλα της Amstrad. Το θέμα του άπως όλοι ξέρετε είναι ένα κλασσικό STRIP POKER με την μόνη διαφορά ότι οι εικόνες δεν είναι digitised, αλλά έγχρωμο σχέδιο που προφανώς έγιναν με κάποιο από το γνωστά σχεδιαστικά για τον

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	—
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	71
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	61

ΓΕΝΙΚΑ 76

ΤΙΤΛΟΣ	Teenage Queen
HOUSE	ERE
FORMAT	CPC 6128
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Amstrad 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

Amstrad. Τα αποτελέσματα ήταν σαφώς οντίθετο από τις προσδοκίες μου, το γραφικό ακόμη και σε πρώινα manitar ήταν εντυπωσιακό και ευδοκρίτα, στα έγχρωμα manitar όμως τα πράγματα μιλούσαν μόνο τους.



Οι κανόνες του TEENAGE QUEEN είναι βασισμένοι στο απλό POKER. Οι μπλόφες είναι από το βασικά κάλπα της αντιπάλου σας, καθώς παλλές φορές θα πέσετε στην παγίδα της. Ένο από το κάλπα που χρησιμοποιεί είναι αυτό με τα stay, καθώς εσείς νομίζετε ότι δεν έχει καλό χορτί και παντόρετε περισσότερο και σαφώς τότε χάνετε αν δεν έχετε καλό χαρτί.

Τα TEENAGE QUEEN είναι από τις καλύτερες εκδόσεις παιχνιδιών από το 16 bit και ούτο γιστι είναι από τα πιο γρήγαρα σε οντοπόκριση και στο πληκτρολόγιο, αλλό και στα φόρτωμα από το δίσκο. Άλλα προτέρημα του παιχνιδιού αυτού είναι τα γραφικά του που είναι λεπτομερή και καλοσχεδιασμένα. Σταν τομέα του ήχου που ο AMSTRAD δεν φημίζεται, το δίνει όλα!! Το TEENAGE QUEEN είναι πράγματι αρκετά προσεγγμένο.



STAR

Δύα χρόνια πέρασαν από την ανεπιτυχή επιδρομή των Egrons στη Novenia. Οι ήρωες της απελευθέρωσης της Novenia, Jaysan και Karta έχουν αποσυρθεί από την ενεργό δράση, και τα διαστημόπλοια που χρησιμαπαιείται έχει πια μόνο μαυαϊκή αξία... Όμως, έφτασε ξανά η ώρα για δράση: Οι Egrons ετοιμάζονται να φτιάξουν ένα SUPERLASER κανόνι πάνω από τον πλανήτη MILLWAY, με ακαπό να καταστρέψουν τη Novenia. Έτσι, τα διαστημικά συμβούλιο παραχώρησε στους Jaysan και Karta, τα καλύτερα παλεμικά διαστημόπλοια: τα μοναδικά πρωτότυπα του Icarus.

Τα παιχνίδια ξεκινάει μέσα στα cockpit του Icarus. Αρχικά, πρέπει να βρείτε όλα για τα διαστημόπλοια σας, τα οποία διαθέτει μόνο ένα LASER-χρημαίο βέβαια, αλλά όχι αρκετά δυνατό. Μόλις λοιπόν το Icarus εφοδιαστεί κατάλληλα, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε για την κυρίως αποστολή: πρέπει να βρείτε τις βάσεις των Egrons, οι απαιεί κατασκευάζουν τα υλικά για το LASER, και να τις καταστρέψετε. Οι βάσεις αυτές, βρίσκονται ακαριασμένες στους πλανήτες του ηλιακού συστήματος, και κυρίως στα φεγγάρια του MILLWAY.

Ένα άλλα στοιχείο του παιχνιδιού, είναι τα ότι πρέπει να εφοδιάζετε συχνά τα Icarus, γιατί οι μηχανές του καίνε παλύ (!) για να αναπτύξουν μεγάλη ταχύτητα. Τα σημεία στα οποία μπορείτε να ανεφοδιαστείτε βρίσκονται πάνω σε πλανήτες, φεγγάρια, ή και σε ταύνελ μέσα από αυτά. Εδώ, πρέπει να σταθαύμε στα φαντα-

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	52
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	91
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89

ΓΕΝΙΚΑ 88

CHAMPION



Μετα το WAR OF LANCE, η STRATEGIC SIMULATIONS INC, παρουσιάζει ένα ούκομο παιχνίδι της γνωστής σειράς ADVANCED DUNGEON & DRAGONS.

Πρόκειται για το CHAMPIONS OF KRYNN.

Ένα ούκομο DUNGEON GAME, που μετοφέρει τον παίχτη σε μυθικούς κόσμους.

Όλα λοιπόν ορχίζονται μετά τον πόλεμο της λόγχης, έναν πόλεμο που το κοκό νικήθηκε από τους γεννοίους μοχητές του καλού.

Το κοκό όμως δεν ξέρει να χόνει και έτοι όσοι από τους μοχητές του έχουν μείνει προσπαθούν να διαλύσουν τις δυνάμεις του καλού και να φέρουν το χόος.

Έτσι εσείς οναλομβάνετε να φτιάξετε ένα οπόσοπομα αποτελούμενο από τολμηρούς και ρισκοκίνδυνους μοχητήρες για να του χαλάσουν τα σχέδια ονιχνεύοντας και εξολοθρεύοντας κάθε του ίχνος.

Αρχίζοντας το παιχνίδι επιλέγετε κάποιους μοχητήρες για το οπόσοπομα διαλέγοντας ανάμεσα σε 70 διοφορετικές φυλές την κοπηγορίο του μοχητήρα π.χ. κληρικούς, μοχητές, μάγους, κλέφτες κ.τ.λ., το φύλλο αρσενικό ή θηλυκό!! και τέλος την ιδεολογία του μοχητήρα.

Οι μοχητήρες βαθμολογούνται ανάλογο από οριομένες ποραμέτρους όπως η φυσική δύνομη, ο τρόπος οκέψης, η ατομική επιδεξιότητα, η ευκινησία κ.τ.λ.

GLIDER II

στικό 3D VECTOR γραφικό του παιχνιδιού, και ιδιαίτερα στην - κοιτοπληκτική - OUTSIDE VIEW. Το πολύ καλό γραφικά, συνοδεύονται βέβαια και από την πολύ οπαλή κίνηση, δημιουργώντας αποτελέσματα τα οποία σπάνια βλέπουμε σε PC ή συμβατό.

Γενικά, το παιχνίδι είναι πολύ καλό, και προσφέρει οτελείωτες ώρες εξερεύνησης και μαχών με τους Egrons. Το πολύ όμορφο ποκέτο του STAR GLIDER II, εκτός οπ' το manual και το μυθιστορηματόκι που περιέχει, διοθέτει και μια κοσσοέτα με μουσική, για να σας συνοδεύει την ώρα που παίζετε. Συνολικά, το STAR GLIDER II, είναι ένα τρομερό παιχνίδι, οπ' τα καλύτερα του PC, και δεν πρέπει με κανέναν τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

TITΛΟΣ	Star Glider 2
HOUSE	Rainbird
FORMAT	PC, ST, Amiga
TIMH	3400
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



OF KRYNN

Και έτσι έχουν την ανάλογη δύναμη να πολεμήσουν το κακό. Ένα από τα πολλά προτερήματα του παιχνιδιού είναι ότι κατά τη διάρκεια του ο χαρακτήρας μπορεί να «ξεκουραστεί» κάποιες μέρες, ώρες, λεπτά τα οποία ορίζει ο παίχτης ανακτώντας έτσι δυνάμεις. Κάποιες κατηγορίες χαρακτήρων μπορούν να χρησιμοποιήσουν μαγικά ενάντια στις δυνάμεις του κακού οι οποίες εμφανίζονται με τη μορφή δράκων ή ζόμπι. Μπορεί επίσης να επισκευτεί τα μαγαζιά ή τις ταβέρνες κάποιας πόλης.

Το CHAMPIONS OF KRYNN είναι γενικά ένα αρκετά καλό DUNGEON GAME.

Συνεργάζεται με τις κάρτες γραφικών CGA, EGA, TANDY 1000,

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	73
ΓΕΝΙΚΑ	76

TITΛΟΣ	Champions of Krynn
HOUSE	SSI
FORMAT	PC, ST
TIMH	3500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

καθώς και με τις μουσικές κάρτες ADLIB, ROLAND LAPC, C/MS, TANDY 1000.

Τα γραφικά είναι και αυτά αρκετά αξιόλογα και γενικά η όλη πλοκή του παιχνιδιού είναι προσεγμένη.

Το MANUAL είναι απαραίτητο και για να μπειτε στο παιχνίδι γράφοντας αυτά που ζητάει αλλά και δίνει ορισμένες πληροφορίες, περιέχει χάρτες κ.τ.λ.

Το παιχνίδι χρειάζεται απαραίτητα 2 DRIVES, για να τρέξει, αλλιώς θα πρέπει μόνο στην αρχή θα αλλάξετε δισκέτες 12 φορές!!

AIRBORNE RANGER

Το παιχνίδι αυτό είναι κλασσικό στο είδος του (τύπου COMMANDO).

Μόλις αρχίζει το παιχνίδι και εμφανιστεί η οθόνη με τις αποστολές θα παρατηρήσετε το μεγάλο αριθμό και την πολυπλοκότητα που χρειάζονται για να τις φέρετε σε πέρας. Μόλις επιλέξετε μια από αυτές τις αποστολές βρίσκεστε να οδηγείτε ένα αεροπλάνο με πυρομαχικά. Τότε έχετε το δικαίωμα να ρίξετε τρία κουτιά σε όποιο σημείο της πίστας θέλετε και στο τέλος πηδάτε εσείς με αλεξίπτωτο, μόνο όμως στην αρχή της πίστας.

Αμέσως μόλις γίνουν αυτά τα παιχνίδια αλλάζει και καθοδηγείτε έναν άνθρωπο οπλισμένο. Το παιχνίδι εδώ γίνεται πολύ δύσκολο και αυτό γιατί υπάρχουν πολλοί εχθροί, νάρκες στο δρόμο, χαντάκια γεμάτα από απροσδόκητες εκπλήξεις. Οι εχθροί είναι πολύ δύσκολο στο να τους πετύχετε γιατί σκύβουν ή σέρνονται στο έδαφος.



Μην ξεχνάτε όμως ότι και εσείς έχετε αυτές τις ικανότητες.

Η πίστα διοφέρει ανάλογα με την αποστολή που διαλέξατε.

Στον τομέα των γραφικών το παιχνίδι δεν το πάει και τόσο καλά, τα sprites είναι άσχημα σχεδιασμένα καθώς και το background αποτελείται από απλό σχέδιο χωρίς λεπτομέρεια και με λίγα χρώματα. Επίσης η κίνησή του είναι άβολη και δύσκολη στο χειρισμό απαιτώντας έτσι πολύ πρακτική. Ακόμα και ο ήχο του παιχνιδιού δεν είναι τόσο σπουδαίος αλλο δεν είναι τουλάχιστον άσχημος, τα ηχητικά εφέ και αυτά είναι απλά και μπορούμε να πούμε ότι θυμίζουν ήχο από τενεκέδες. Το μόνο που είναι πράγματι καλό είναι η μεγάλη γκάμα των αποστολών και ο τρόπος που πρέπει να εκτελεστούν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	61
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	65
ΑΝΤΟΧΗ	59
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	62
ΓΕΝΙΚΑ	68

TITΛΟΣ	Air Borne Ranger
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC, ST, Amiga, CPC
TIMH	2600
TEST	Amstrad 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ
ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ

ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ
ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ



104.5
FM

Κανάλ, 15
ΕΔΩ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΓΡΑΜΜΗ, ΑΛΛΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΙ. ΣΑΣ ΒΟΜΒΑΡΔΙΖΕΙ ΜΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ, ΣΑΣ ΚΑΛΟΠΙΑΝΕΙ ΜΕ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ. ΑΥΤΟ
ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ; ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ: ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ, ΣΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ, ΣΤΗΝ ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ, ΣΤΟ... ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ.

ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ '90



Πραγματοποιήθηκε από τις 28 Φεβρουαρίου ως τις 5 Μαρτίου στο στάδιο Ειρήνης και Φιλίας η 14η ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩ-



ΣΗ, που υποτίθεται ότι είναι έκθεση υπολογιστών. Και λέμε υποτίθεται, γιατί είναι ζήτημα αν οι εκθέτες που παρουσίαζαν τα προϊόντα πληροφορικής ξεπερνούσαν το

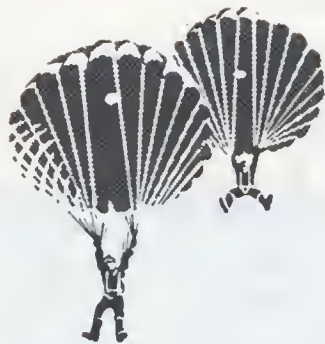
50%. Τα τηλέφωνα, τα φωτοτυπικά μηχανήματα και τα FAX ήταν στις δόξες τους, ενώ είδαμε και περίπτερα που είχαν απο πυροσβε-



στήρες και γυαλιά ηλίου, μέχρι θερμομασάζ και... φτερά ξεσκονίσματος! Η αποτυχία της έκθεσης φάνηκε και από τον αριθμό των επισκεπτών, που ούτε καν πλησίασε τις 80.000 που προέβλεπαν οι διοργανωτές. Συγκεκριμένα, το USER είχε τυπώσει 15.000 διαφημιστικά φυλλάδια που μοίραζε αδιακρίτως σε όλους και δεν κατάφερε να τα εξαντλήσει! Επιγραμματικά θα λέγαμε: «Κάθε πέρσι και καλύτερα».

Πάντως, δεν έλλειψαν και οι θετικές παρουσίες, όπως της SHARP, της CITIZEN, της INFOQUEST, της CANON, της MICROMEDIA και φυσικά του USER (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...). Επίσης, έλαμψαν διά της απουσίας τους μεγάλα ονόματα, όπως η ATARI, η APPLE, η COM-MODORE και η AMSTRAD.

Κλείνοντας, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την CANON και την Tanco Electronics για την ευγενική συμπαράστασή τους προς το περιοδικό μας.



NEO COMPUTER SHOP

Ενο καινούργιο computer shop έκανε την εμφάνισή του στη Δάφνη (Λ. Βουλιαγμένης 167 & Λήμνου 2). Το κατάστημα λέγεται MICRO DATA και βρίσκεται σε ένα χώρο ευχάριστο, λειτουργικό και προπαντός όνετο (110 τετραγωνικά μέτρο).

Μέσα από το CLUB δίνει σε κάθε πελάτη του τη δυνατότητα να αγοράσει οποιοδήποτε είδος με έκπτωση μέχρι και 30%. Για όσους δεν αντιμετωπίζουν έναν Η/Υ μόνο σαν παιχνίδι, στο χώρο αυτό διοργανώνονται σεμινάρια για όλες τις ηλικίες σε BASIC, ΛΟΓΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ, PASCAL, COBOL, MS - DOS κ.τ.λ

Στο MICRO DATA μπορείτε να βρείτε τα πάντα, όπως COMPUTERS, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ και φυσικά GAMES για όλους τους υπολογιστές. Με κάθε πώληση SOFTWARE ή HARDWARE παρέχονται ΔΩΡΕΑΝ εγκατάσταση, ενημέρωση, εκπαίδευση του χρήστη και φυσικό ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ.

Το MICRO DATA και ο υπεύθυνος του καταστήματος Ν. Μπρουτζόκης σας περιμένουν για μια συνάντηση γνωριμίας χαρίζοντας σας μία δισκετοθήκη! Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο 90 14 502.

CD - MACHINES

Αυτό σημαίνει να έχεις πολύ μνήμη. Αυτό που ονομάζεται επανάσταση στην αποθήκευση πληροφοριών είναι μια πραγματικότητα από την SONY. Πρόκειται για ένα οπτικό drive που χρησιμοποιεί laser τεχνολογία για να διαβάζει και να γράφει απτικούς δίσκους. Το πρώτο CD - SYSTEM που μπαρείτε να γράφετε και να διαβάζετε, όπως ένα απλό drive, για Amiga 500, 1000 και 2000. Το CD προσφέρει 600 megabytes σε δίσκο που μεταφέρεται.

Το όλα σύστημα έχει το πιο φτηνά κόστος ανά megabyte. Πραφάνες είναι ότι είναι μοναδικά CD που γράφει και σβήνει με τη φθηνότερη τιμή που έχει ποτέ ανακαινωθεί για CD (φυσικά είναι η πρώτη). Η τιμή του κυμαίνεται από 4.900 λίρες έως 7.600, που σίγουρα θα κάνει πολλούς υποψήφιους ιδιοκτήτες να σκεφτούν την αγορά του. Αλλά 600 megabyte δεν είναι λίγη μνήμη.

GP TERM - V4.0

Ενα νέο πρόγραμμα για modem έκανε την εμφάνισή του από την Αυστραλία. Το Gpterm V4.0 έχει Videotex και ANSI terminal δυνατότητες. Το πρόγραμμα αυτό κατασκευάστηκε για χρήστες που έχουν απαιτήσεις. Έτσι, δεν έχει κανένα πρόβλημα ούτε σαν Videotex, που χρειάζεται μεγάλη ευκολία χειρισμού. Το Gpterm έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να μην υπάρχει πρόβλημα χειρισμού για κανέναν, ούτε καν για καινούργιους χρήστες. Το πακέτο που διατίθεται περιέχει το πρόγραμμα και ένα λεπτομερέςτατο manual (δεν έχει προστασία για αντιγραφή). Η τιμή του σε δολάρια Αυστραλίας είναι 99. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε: Dr Grey Petry της GP Software (07) 36 61 402.

Ο 68040 ΤΗΣ MOTOROLA ΕΦΤΑΣΕ

Η MOTOROLA επιτέλους κυκλοφόρησε τον παλαιοποιημένο μικροεπεξεργαστή 68040 στα 25 MHZ με ταχύτητα γύρω στα 20 MIPS, που τρέχει προγράμματα σε διπλάσια ταχύτητα από τον 68030. Η τιμή του 32-bit επεξεργαστή είναι 795 δολάρια με κάποια χαρακτηριστικά όπως 3.5 εκατομμύρια floating point instructions το δευτερόλεπτο με μέγιστη ικανότητα τα ακτώς MFlops. Η ταχύτητα του επεξεργαστή λείπει η MOTOROLA θα φτάσει τα 300 MHZ (!!) στα τέλη του 1995, η πρόβλεψη αυτή έγινε από τον Barry Waite, αντιπρόεδρο της Motorola. Ο 68040 θα χρησιμοποιηθεί σε Apple, Commodore, Bull, HP, NCR, Nixdorf, Philips και Unisys. Ο Baxter είπε ότι η παραγωγή του 68000 θα στοματίζει ως όμηση αυνεία της έκδοσης του μεγαλύτερου. Ο επεξεργαστής θα χρησιμοποιηθεί και σε μεγάλα συστήματα παλποπρογραμματισμού καθώς και σε workstations. Θέλετε και τα «καυφά»; Ο Mike McCourt από το τμήμα marketing είπε ότι ο 68050 είναι υπό σχεδίαση!!!



ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΣΤΑ ΘΑΥΜΑΤΑ;

Σχεδόν έφτασε, σας λέμε αλήθεια και δεν αστειευόμαστε. Το πρόγραμμα που όλοι ονειρευόσαστε το AMOS σε δύο μήνες θα βρίσκεται στα χέρια σας (μόνο για AMIGA). Φαίνεται ότι η Mandarin ανακάλυψε κάποιο βασανιστήριο που ακόμα και το αρχαίο κινέζικο βασανιστήριο με το νερό δεν είναι τίποτα μπροστά του. Έτσι λοιπόν το να περιμένουμε δύο μήνες δεν είναι τίποτα το ανησυχητικό, σκεφτείτε τους κακόμοιρους τους προγραμματιστές. Η καθυστέρηση αυτή οφείλεται μόνο στο εγχειρίδιο του, μπορούσαν να φτιάξουν ένα καλό manual αλλά είπαν ότι «ΤΟ AMOS θέλουμε να φτάσει στην τελειότητα», συγκεκριμένα αυτή η φράση ειπώθηκε από τον Chris Payne στο διάστημα των βασανιστηρίων. Το κύριο πρόγραμμα του AMOS είναι η AMOS BASIC, που έχει σχεδόν τελειώσει και το μόνο που μένει να γραφτεί είναι το Sprite Designer και Music Editor!

Αυτά για να γίνουν θα πάρουν κάτι παραπάνω από μερικές εβδομάδες. Η Mandarin είναι πολύ σίγουρη για την επιτυχία του AMOS, που σκοπεύει να το επεκτείνει και με άλλες λειτουργίες.

Μην βιάζεστε γιατί σύντομα θα είναι στα χέρια σας.

SEGA ΔΟΥΛΕΙΕΣ

Σίγουρα οι ιδιοκτήτες της Sega και συγκεκριμένα του OUT RUN και AFTERBURNER έχουν απογοητευτεί με το απαίσιο χειριστήριο που διαθέτει η Sega. Έτσι η κατασκευάστρια εταιρία αποφάσισε να βγάλει άλλο ένα περιφερειακό. Το Sega handle controller μοιάζει με πιλοτήριο αεροπλάνου και σίγουρα λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο. Δύο κουμπιά στο πάνω μέρος του μοχλού στις λαβές είναι αναγκαία για τον καλό έλεγχο του περιφερειακού. Η τιμή του είναι γύρω στις 40 λίρες. Σίγουρα θα εντυπωσιαστούμε αν ακούσουμε ότι μπορεί να λειτουργήσει και σε ST, Amiga ή C64.



ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΙΑΣ ΠΤΗΣΗΣ

Δεκαπέντε μήνες πέρασαν από την πρώτη έκδοση του falcon στον Atari και πολλά μυστήρια γεγονότα συνέβησαν. Προβλήματα στο παιχνίδι αλλά και στην λειτουργία του, δηλαδή πολλές φορές καθώς το παιχνίδι λειτουργούσε ξαφνικά σταμάταγε.

Στην αρχή του Ιανουαρίου περισσότερα από 85 επιστράφηκαν, με παράπονα για κακή λειτουργία.

Ο Graham Boxall της Microsoft είπε ότι το πρόβλημα ήταν πολύ μεγάλο. Μετά από ένα διάστημα μεγάλης αναταραχής βρέθηκε λύση και η σωστή λειτουργία της έκδοσης αποκαταστάθηκε πλήρως.

Η SILVERBIRD ΞΑΝΑΚΤΥΠΑ

Η SILVERBIRD αποφάσισε να ξαναγυρίσει στην δουλειά. Η εταιρεία αυτή είχε αγοραστεί από την Microprose και συγκεκριμένα ο τομέας με τα Simulation. Τώρα όμως η εταιρία μεταβιβάστηκε από την Tubor Enterprises στην Weston Super-

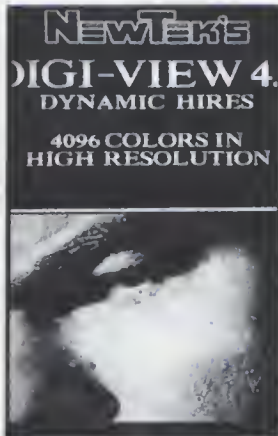
mare. Αυτό έγινε για την μεγαλύτερη και σωστότερη παραγωγή προγραμμάτων. Ήδη δύο παιχνίδια είναι έτοιμα για κυκλοφορία: το Street warrior ένα beat em up παιχνίδι και το Lisa II ένα καθαρά role playing game. Είδατε τα αποτελέσματα των συνεργασιών τι κάνουν;

DIGIVIEW 4.0

Η πολυάπαικτη έκδοση 4.0 του γνωστού digitizer Digiview είναι έτοιμη και σύντομο θα κυκλοφορήσει. Η Newtek ανακοίνωσε ότι αυτή η έκδοση περιέ-

χει ένα τεράστιο οριζόντιο από νέες λειτουργίες για τους χιλιάδες χρήστες του Digiview σε όλο το κόσμο. Από ότι έχουμε μάθει η 4.0

έχει σίγουρα εντυπωσιακή εμφάνιση. Μερικές από τις πρόσθετες λειτουργίες είναι και η "Dynamic Hires" η οποία προσφέρει μερικά αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά σε εικόνες με λεπτομέρεια. Κάτι που σίγουρα θα σας εντυπωσιάσει και συνάμα θα σας ξοφιάσει είναι μία νέα ονάλυση πρωτόγνωρη για τους Amiga χρήστες: 4096 χρώματα σε Hi - RES mode!!! Η Newtek όπως βλέπετε κοιτοφέρνει το ακοτάρβωτο. Η έκδοση αυτή θα κυκλοφορήσει σύντομο, συγκεκριμένη ημερομηνία όμως δεν υπάρχει.



ΤΑ ARCADE ΚΑΙ Η ΤΡΕΛΛΑ ΤΟΥΣ

Ταν Φεβρουάριο, σε έκθεση που έγινε στο εξωτερικό για παιχνιδιομηχανές είδαμε πράγματα που πατέ δεν ξεχνός. Ένας μεγάλος αριθμός από coin - ops έκανε την εμφάνισή του. Ένα από αυτά ξεχώρισε για την ρεαλιστικότητά του, το όνομά του ήταν THE RACE FEELING, ένα κλασικό motorcycling simulation από την Talto, που μόνο το 20% του ήταν μέχρι τότε έτοιμο. Υψηλή ρεαλιστικότητα, τέλεια τρισδιάστατα γραφικά και για κάθισμα μιο πραγματική μηχανή με υδραυλική θέση που ανταποκρίνεται στις κινήσεις του τιμονιού.



Ακόμα, όταν αυξάνεται παλύ η ταχύτητα αυξάνεται και η δύναμη του αέρα που πνέει στα πράσινά σου!!! Σίγουρα τα παιχνίδια αυτά είναι από την νέα γενιά coin - ops.

THE ORIGINAL GAME CLUB



Για πρώτη φορά στη χώρα μας στο κατάστημα EASYTECH (ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ) τα πρώτα CLUB για ORIGINAL GAMES. Τα ORIGINAL GAME CLUB φιλοξενείται σ' ένα χώρο διαμορφωμένο ειδικά για να εξυπηρετεί και να πια απαιτητικό πελάτη. Υπάρχει SOFTWARE για όλους τους υπολογιστές και σε ότι αφορά τους PC COMPATIBLES υπάρχουν πάνω από 20.000 (!!) public domain προγράμματα σχεδόν δωρεάν. Τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια που απασχολεί και τη μεγαλύτερη καινοτομία είναι οι ανταλλαγές SOFTWARE. Τα CLUB λειτουργεί στα κατάστημα της EASYTECH (Μαυραμικάλη 188) και τηλέφωνο του είναι 64 38 784. CALL NOW!!!

NEO MODEM ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ SMARTTEAM MODEMS

Ενα MINI MODEM της TEAM TECHNOLOGY διαθέτει στην ελληνική αγορά η SMM ABEE. Πρόκειται για το Smart TEAM Micro 1200 που λειτουργεί με κάθε συμβατό PC/XT/AT. Έχει ρυθμό μετάδοσης 300 - 1200 baud, πληρεί τις προδιαγραφές CCITT V21 & V22 και είναι συμβατό με το Smartmodem της Hayes. Πο-



ράλληλα, έχει δυνατότητα αυτόματης κλήσης, απάντησης και επιλογής ταχύτητας. Η δε επικοινωνία του μπο-

ρεί να γίνει σε half ή full duplex mode. Τέλος η σύνδεσή του γίνεται μέσω της αερινικής πάρτος, που διαθέτει η κεντρική μονάδα του υπαλαγιστή χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση τροφοδοτικού. Το made Micro 1200 είναι εγκεκριμένο από τον ΟΤΕ και ο αριθμός έγκρισής του είναι 4542EL90001597. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην SMM ABEE, Λ. Βουλιαγμένης 401, τηλ. 97 10 512, 97 00 867.

MULTIMEDIA AMIGA ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE

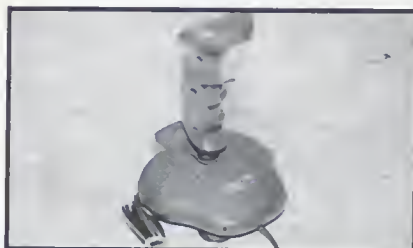
Το νέο μοντέλο 2500/30 περιλαμβάνει έναν εξαιρετικά ισχυρά επεξεργαστή, τον 68030 της Motorola που τρέχει στο 25 MHz. Η μνήμη είναι 2Mbytes (με 32 - bit bus) και επεκτείνεται στα 4Mbytes. Επίσης υπάρχει ο βοηθητικός συνεπεξεργαστής 68882 στα 25 MHz και η μονάδα διοίκησης μνήμης 68851. Στάνταρ περιφερειακά είναι ένα floppy disk drive που δέχεται δίσκους 3.5 ιντσών με χωρητικότητα 880 Kbytes, ένας σκληρός δίσκος των 40Mbytes και ένας SCSI controller με δυνατότητα auto - boot. Όσον αφορά τις θύρες επικοινωνίας, υπάρχει μια πορόλληλη, μία σειριακή (RS - 232 C) και δύο RCA έξοδοι για στερεοφωνικά ήχο. Ακόμα υπάρχουν 5 Amiga expansion slots, 2XT slots, 2 AT slots και ένα video slot. Δύο προαιρετικές πλακέτες XT και AT επιτρέπουν τη σύνδεση DOS και UNIX περιφερειακών με τη βοήθειά τους του multi-tasking λειτουργικού της Amiga. Η XT πλοκέτα έχει ένα 8088 στα 4.77 MHz με 512K RAM και στοιχίζει 700 δολλάρια, ενώ η AT πλοκέτα έχει 80286 στο 8 MHz με 1M RAM και στοιχίζει 150 δολλάρια. Θέλετε τώρα να μάθετε και το κόστος όλου αυτού του υπέροχου συστήματος; Κροτηθείτε! Η Multimedia Amiga κοστίζει 4.700 δολλάρια (γύρω στις 750.000 δρχ.). Συμπέρασμα: μόνο για τους οθεράπευτους Amiga users που έχουν να πληρώσουν!

QUICKSHOT ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Δύο νέα joysticks (made in China) της γνωστής σειράς Quickshot παρουσιάζουμε αυτό το μήνα. Το κοινό τους στοιχείο που είναι ταυτόχρονα και η ιδιαιτερότητά τους αλλά και το μεγάλο τους πλεονέκτημα είναι ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν με μια μεγάλη ποικιλία υπολογιστών. Πιο συγκεκριμένα, το καθένα διαθέτει ένα διακόπτη τεσσάρων θέσεων που επιτρέπει τη συνεργασία με ATARI, MSX, AMSTRAD και SEGA!

Ας περάσουμε όμως στην αναλυτική παρουσίαση. Το πρώτο joystick λέγεται Deluxe digital. Έχει πολύ εργονομικό μοχλό και μοντέρνα σχεδίαση, σκούρο γκρι χρώμα και σοβαρή, ανθεκτική κατασκευή. Διαθέτει δύο fire buttons, ενώ η θέση του autofire είναι αρκετά πρωτότυπη: βρίσκεται ακριβώς κάτω από το ένα fire επιτρέποντάς σας έτσι να το χειρίζεστε στιγμιαία. Πολύ χρήσιμο όταν πρέπει να έχετε όλη σας την προσοχή στην οθόνη. Ακόμα, οι βεντούζες έχουν ικανοποιητικό κράτημα, αλλά ο μοχλός είναι πιο ευαίσθητος απ' ό τι πρέπει και στην αρχή θα μεπερδεύετε λίγο στις κινήσεις σας μέχρι να συνηθίσετε. Ο διακόπτης επιλογής που αναφέραμε προηγουμένως βρίσκεται από κάτω. Η τιμή του είναι 2.950 δραχμές.

Το δεύτερο joystick λέγεται Game controller και η σχεδίαση του είναι εξαιρετικά πρωτοποριακή, με συνέπεια να διαφέρει πολύ από το πρώτο και γενικά από τα χειριστήρια που ξέ-

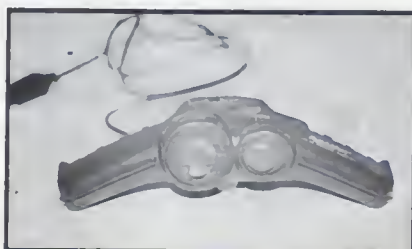


ρουμε. Το σχήμα του είναι τοξοειδές και ο χρήστης το κρατά από τις δύο λαβές που υπάρχουν δεξιά κι

αριστερά. Δηλαδή δεν υπάρχει μοχλός, όπως άλλωστε βλέπετε και στην φωτογραφία! Το γεγονός αυτό παρέχει μεγαλύτερη ευχέρεια κινήσεων στον χειριστή και επιτρέπει θεαματικές... αντιδράσεις (ειδικά σε shoot 'em up games) αφού μας απαλλάσσει από το άγχος της βεντούζας! Υπάρχουν κι εδώ δύο κουμπιά fire και η κίνηση γίνεται με ένα pad οκτώ κατευθύνσεων. Είναι αμφίβολο κατά πόσο είναι προτιμότερο το pad από ένα κλασικό μοχλό, αλλά αυτό σε τελική ανάλυση είναι θέμα προσωπικής προτίμησης και συνήθειας. Βέβαια, δεν λείπει και το διακοπτάκι του autofire. Όσον αφορά το χρώμα και την ποιότητα κατασκευής, το joystick αυτό είναι πανομοιότυπο με το πρώτο. Η τιμή του είναι 2.950 δραχμές.

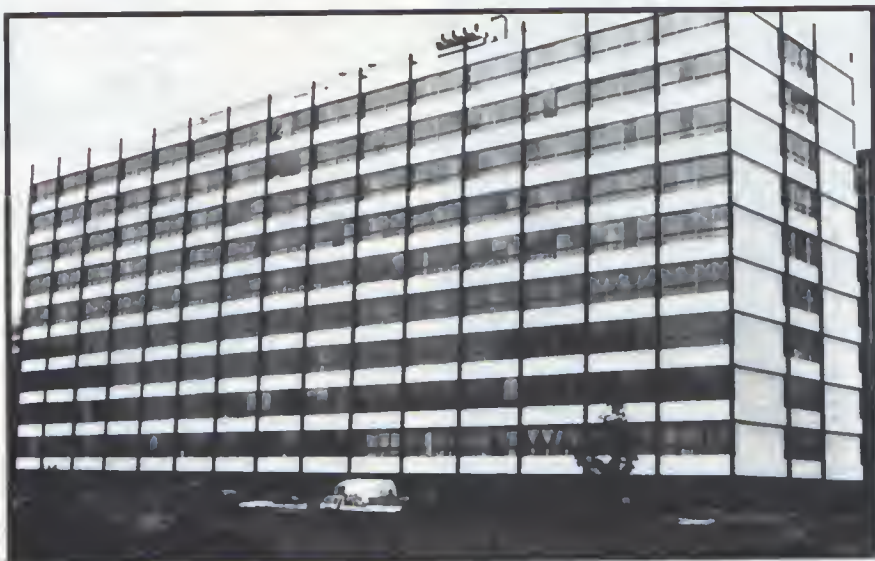
Εδώ πρέπει να συμπληρώσουμε ό τι και τα δύο joysticks που περιγρά-

ψαμε διατίθενται στην ελληνική αγορά από την εταιρία PIM EXPRESS.



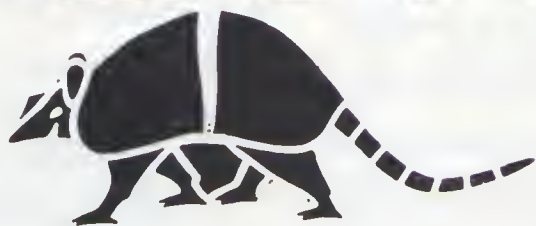
ΤΟ USER ΡΩΤΑ

Ο κ. FRANCOIS LOURDIN, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΠΩΛΗΣΕΩΝ ΤΗΣ ΓΝΩΣΤΗΣ ΓΑΛΛΙΚΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ INFOGRAMES, ΗΡΘΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΟΣ ΤΗΣ ARCADE LTD (ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ INFOGRAMES ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ) ΚΑΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΑΣ ΕΠΩΦΕΛΗΘΗΚΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΑΥΤΗ. Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑΣ ΕΙΧΕ ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΜΑΖΙ ΤΟΥ.



Τα νέα κτίρια της Infogrames στη Lyon

Η INFOGRAMES ΑΠΑΝΤΑ



• **USER:** Καταρχήν κ. Lourdin θα ήθελα να σας καλωσορίσω στην Αθήνα και να σας ευχαριστήσω που δεχτήκατε να μας αφιερώσετε λίγο από τον πολύτιμο χρόνο σας. Ελπίζω ότι θα έχουμε μία εποικοδομητική συζήτηση, που θα είναι ωφέλιμη για εμάς αλλά κυρίως για τους αναγνώστες του περιοδικού μας.

• Κι εγώ σας ευχαριστώ που μου προσφέρετε την ευκαιρία να αναπτύξω τις απόψεις μου και να εκφράσω

τη γνώμη μου μέσω του

• **USER.** Νομίζω ότι η συζήτηση θα είναι αντάξια των προσδοκιών όλων μας.

• **USER:** Ας αρχίσουμε λοιπόν με μερικά βασικά στοιχεία που αφορούν την εταιρία σας. Πότε ιδρύθηκε, πού, από ποιούς και με ποιές προοπτικές και στόχους;

• Η Infogrames ιδρύθηκε τον Ιούνιο του 1983 από τον

Bruno Bonnell και ένα φίλο του που έχουν σήμερα την προεδρία της εταιρίας. Η Infogrames είναι στην ουσία δύο εταιρίες: μία που ασχολείται με προγράμματα και μία που ασχολείται με το Mini-tel.

Πρόκειται για δύο εταιρίες με ξεχωριστά αντικείμενα, αλλά λειτουργούν παράλληλα και κάτω από την κοινή διοίκηση των δύο ιδρυτών.

Το τμήμα της Infogrames που ασχολείται με την παραγωγή προγραμμάτων είναι προσανατολισμένο κυρίως στον τομέο του entertainment software. Πιστεύουμε ότι οποιοσδήποτε ασχολείται με υπολογιστές αφιερώνει ένα τμήμα του χρόνου του (μικρό ή μεγάλο, δεν έχει σημασία) στην ψυχαγωγία. Η επιλογή μας είναι ξεκάθωρη και γνωρίζουμε πολύ καλά τις δυνατότητές μας. Ξέρουμε τι μπορούμε να κάνουμε και τι όχι.

Προσπαθούμε να κάνουμε πρωτότυπο παιχνίδια και σιγά-σιγά ειδικεύομαστε στο adventures. Ποτέ δεν φτιάχνουμε πολλά arcades, γιατί υπάρχει κορεσμός στο χώρο και τα περιθώρια της επιτυχίας είναι στενά. Επίσης έχουμε ξεχωρίσει τους υποψήφιους αγοραστές των προϊόντων μας σε δύο μεγάλες κατηγορίες, από άποψη ηλικίας. Η πρώτη οφορά παιδιά από 12 ως 16 χρονών και η δεύτερη οφορά μεγαλύτερα άτομα. Πάντα σχεδιάζουμε παιχνίδι που να καλύπτουν και τις δύο αυτές κατηγορίες.

Ετοι άρχισε η εταιρία μας και συνεχίζει να βαδίζει πάνω στα ίδια χνάρια, αλλά φροντίζει και να επεκτείνεται. Στοχεύουμε στην Αμερικανική αγορά που είναι η μεγαλύτερη στον κόσμο. Έχουμε αρχίσει ήδη συνεννοήσεις με διάφορες εταιρίες και δημιουργήσαμε καλές διασυνδέσεις. Ήδη έχουμε πάρει αρκετά ποιοτικά παιχνίδια, όπως της Nintendo. Σε ό,τι αφορά την Ευρώπη έχουμε ένα ικονοποιητικό δίκτυο διανομής σε κάθε χώρο και σχεδιάζουμε να επεκταθούμε στην Ανατολική Ευρώπη, συμπεριλαμβανομένης και της Σοβιετικής Ένωσης.

• **USER:** Μια και το αναφέρατε, πείτε μας τι σχέσεις έχετε με τις ανατολικές χώρες και ποιά πολιτική σκοπεύετε να ακολουθήσετε. Μήπως για παράδειγμα σκέπτεστε να αρχίσετε με παλιά και φτηνά παιχνίδια;

• Παροδόξως, είχαμε συναλλαγές με τις χώρες αυτές πριν από τα τελευταία γεγονότα. Όμως οι ανάγκες τους ήταν άλλες. Πρώτα χρειαζόνταν τρόφιμα και ρούχα και μετά ραδιόφωνο, τηλεοράσεις κτλ. Η επανάσταση των υπολογιστών δεν έχει αρχίσει ακόμα με την έννοια που την ξέρουμε εμείς. Πάντως μετά τις πρόσφοτες εξελίξεις πιστεύω ότι θα επιταχυνθούν οι ρυθμοί προς την κατεύθυνση αυτή.

Όπως και να έχουν τα πράγματα, εμείς δεν σκοπεύουμε να ξεκινήσουμε με παλιά παιχνίδια γιατί είμαστε αρκετά επιλεκτικοί και ευαίσθητοι στο θέμα αυτό.

• **USER:** Μιλήστε μας για τα οικονομικά μεγέθη της εταιρίας σας.

• Υπάρχουν περίπου 130 άτομα που εργάζονται για την Infogrames στις νέες μοντέρνες μας εγκαταστάσεις στη

Lyon. Ο περυσινός τζίρος ήταν 70 εκατομμύρια γαλλικά φράγκα ενώ φέτος προβλέπεται μία άνοδος στα 90 εκατομμύρια. Επίσης αρχίσαμε να πουλάμε παιχνίδι σε δυσπρόσιτες αγορές όπως Νότια Αμερική και Μεξικό, ενώ προσποθούμε και στην Αυστραλία και την Ιαπωνία.

• **USER:** Ας πάμε σε ένα περισσότερο ενδιαφέρον θέμα. Περιγράψτε μας τη διαδικασία δημιουργίας ενός νέου παιχνιδιού.

• Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τρόποι. Αν κάποιος μέσα από την εταιρία έχει μία κολή ιδέα, ορχίζουμε να γράφουμε το σενάριο και να πλάθουμε την ιστορία. Κατόπιν όλα αυτά υποβάλλονται σε μία επιτροπή για έγκριση. Μετά, ξεκινά το γράψιμο του κώδικα και δημιουργούνται τα πρώτα screenshots. Η επιτροπή εξετάζει και πάλι το παιχνίδι και επισημαίνει τα προβλήματα και τα λάθη, υποδεικνύοντας και τις αλλαγές που πρέπει να γίνουν. Η διαδικασία αυτή μπορεί να κρατήσει από 4 μήνες μέχρι και 2 χρόνια!

Ο δεύτερος τρόπος είναι να έρθει κάποιος τρίτος και να προτείνει ένα έτοιμο παιχνίδι που έχει φτιάξει ή σκοπεύει να φτιάξει. Τέλος, διαθέτουμε παιχνίδια άλλων εταιριών, κατόπιν συμφωνίας βέβαια.

• **USER:** Πόσα παιχνίδια μπορείτε να κατασκευάζετε συγχρόνως;

• Έχουμε περίπου 26 προγραμματιστές που εργάζονται αδιάκοπο και πολλές φορές φτιάχνουν 2 ή 3 παιχνίδια ταυτόχρονα. Πάντως υπάρχει επικοινωνία και συνεννόηση μεταξύ των διαφορετικών ομάδων.

• **USER:** Τι έχετε να μας πείτε για τις μετατροπές παιχνιδιών στα διάφορα formats; Ποιά μηχανήματα υποστηρίζετε περισσότερο;

• Κοιτάξτε, εμείς αναπτύσσουμε παιχνίδια κυρίως για ATARI και AMIGA, αλλά κάνουμε μία μεγάλη στροφή προς τα PC. Όσον αφορά τα conversions για 8-bit υπολογιστές είμαστε πολύ προσεκτικοί. Δεν θέλουμε να μνησθούμε άλλες εταιρίες που έχουν ένα καλό τίτλο και το βγάζουν για όλους τους υπολογιστές προκειμένου να κερδίσουν περισσότερα χρήματα. Επιδιώκουμε ποιοτική υπεροχή, όχι ποσοτική.

• **USER:** Ποιό είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχει βγάλει μέχρι σήμερα η Infogrames;

• Αυτή είναι πράγματι μία δύσκολη ερώτηση! Πιστεύω



ατι τα Captain Blood ήταν ένα παιχνιδι-σταθμάς, παλύ πρωτότυπα. Επίσης τα Sim City είναι σπαυδαίο παιχνίδι και θα έχει μεγάλη επιτυχία, όπως και τα Drakkhen. Αλλά και τα Hostages της Nintendo θα έχει τρελές πωλήσεις!



Ειδικά το Beast είναι εξαιρετικό.

• **USER:** Σχετικά με παιχνίδια άλλων εταιριών;

• Πρασωπικά μ' αρέσουν τα παιχνίδια της Psygnosis γιατί έχουν παιότητα.

• **USER:** Πώς αντιμετωπίζετε τα προβλήματα που δημιουργεί ο ανταγωνισμός;

• Δεν έχουμε ανταγωνιστές, έχουμε συνεργάτες. Καθένας ασχολείται με μία ξεχωριστή κατηγορία προϊόντων. Δεν συγκρούονται τα συμφέροντά μας στην αγορά κι έτσι δεν υπάρχουν προβλήματα.

Υπάρχει η Mindscape που φτιάχνει παρόμοια παιχνίδια, αλλά έχουμε πολύ καλές σχέσεις μαζί τους.

• **USER:** Τι γνώμη έχετε για τα περιοδικά; Πόσο μπορούν να επηρεάσουν τον καταναλωτή; Ποιός ο ρόλος τους;

• Χρειαζόμαστε τα περιοδικά για να πραβάλουμε τα προγράμματά μας τόσο μέσω της διαφήμισης όσο και μέσω των reviews. Αλλά και τα περιοδικά μας χρειάζονται γιατί τους δίνουμε ύλη. Είναι μία αμφίδρομη σχέση. Οι ισarraπίες όμως είναι λεπτές. Υπάρχουν μεγάλα συμφέραντα και μπαρεί εύκαλα ένα παιχνίδι καλό να θαφτεί ή αντίστροφα ένα μέτριο παιχνίδι να προβληθεί υπέρμετρα.

• **USER:** Ας μιλήσουμε λίγο για την πειρατεία κ.Lourdin. Πώς αντιμετωπίζετε τη μάστιγα αυτή;

• Καταρχήν εμείς θεωρούμε ότι η πειρατεία είναι έγκλημα, αυτή είναι η θέση μας. Μόνο όμως όταν γίνεται με σκοπό το παράνομο κέρδος κι όχι όταν κάποιος κάνει κόπιες για πρασωπική του χρήση.

Δεν έχουμε όμως σκαπό να αντιδράσουμε δυναμικά ταυλάχισταν στη φάση αυτή γιατί πρατιμάμε να ασχολούμαστε με περισσότερα δημιουργικές και παραγωγικές εργασίες!

• **USER:** Κλείνοντας, θα θέλατε να απευθύνετε κάποιο μήνυμα στους Έλληνες αναγνώστες;

• Ναι, πιστεύω ότι η Ελληνική αγορά πλησιάζει στην ωρίμανση. Θέλω να ευχαριστήσω τους Έλληνες χρήστες γιατί τα παιχνίδια μας πηγαίνουν πολύ καλά στη χώρα σας και να τους παρατρύνω να διαβάζουν USER(!), γιατί από μια ματιά που έριξα στο περιοδικό σας κατάλαβα ότι είναι παλύ αξιόλογα.

• **USER:** Ευχαριστούμε για τα καλά σας λόγια και ευχόμαστε μια ακόμα καλύτερη πορεία στην Infogrames!

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

MOONWALKER

Πολυάριθμες οι συμμετοχές στο διαγωνισμό του Moonwalker και επόμενο ήταν να βρεθούν πάμπολλες σωστές απαντήσεις. Ποιος είναι όμως ο τυχερός που θα κερδίσει το SONY DISCMAN και το BAD; Αυτό θα το μάθουμε την Παρασκευή 27 Απριλίου στις 11 π.μ. οπότε και θα γίνει η απαραίτητη κλήρωση στα γραφεία του περιοδικού μας (Δεληγιάννη 24 & Μπουμπουλίνας).

Οι παρακάτω αναγνώστες που απάντησαν σωστά (αλλά και όποιος άλλος φίλος του USER θέλει) καλούνται να παραβρεθούν. Μην ξεχνάτε ότι υπάρχουν και 10 T-shirts για τους... επιλαχόντες!

ΑΓΓΕΛΕΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΑΛΑΤΣΑΤΙΑΝΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΑΛΕΞΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΑΜΠΑΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΒΑΜΒΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΒΑΡΒΑΡΕΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΒΑΡΓΟΥΡΔΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΒΑΡΕΛΙΔΗΣ ΜΑΡΙΟΣ
ΒΑΡΣΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΡΙΚΛΗΣ
ΒΕΝΕΤΗΣ ΘΩΜΑΣ
ΒΟΜΒΑΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ
ΒΟΥΛΓΑΡΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΓΑΒΡΙΛΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΓΑΓΚΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΓΑΙΤΑΝΑΚΗ ΖΑΧΑΡΟΥΛΑ
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΓΚΟΡΤΣΙΛΑΣ ΑΝΤΡΕΑΣ
ΓΚΟΥΜΑΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ
ΓΚΟΥΡΛΟΥΜΕΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΔΑΚΤΥΛΙΔΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΔΗΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΕΖΑΤ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΕΥΘΥΜΙΑΔΗΣ ΠΑΝΟΣ
ΘΕΟΔΩΡΑΚΗΣ ΧΑΡΗΣ
ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ ΑΝΤΡΕΑΣ
ΚΑΡΑΝΤΑΝΗΣ ΑΡΓΥΡΗΣ
ΚΑΡΠΕΡΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΡΥΣΤΙΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΤΣΑΛΟΥΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΚΟΗΣ ΣΑΒΒΑΣ
ΚΟΚΚΙΝΑΚΗΣ ΟΔΥΣΣΕΑΣ
ΚΟΚΚΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΚΟΛΟΤΟΥΡΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΟΝΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΠΑΝΑΚΗΣ ΤΑΣΟΣ
ΚΟΡΟΠΟΥΛΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΚΟΥΡΚΟΥΤΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΤΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΛΟΤΣΑΡΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΑΖΑΡΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΜΑΛΛΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΜΑΡΓΑΡΙΤΗ ΜΑΡΙΑ
ΜΑΡΙΝΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΜΑΣΤΡΟΓΙΑΝΝΗΣ ΔΗΜΟΣ
ΜΙΧΑΛΑΡΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΜΠΑΣΤΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΓΑΝΟΠΟΥΛΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΚΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΚΟΥ ΘΑΝΟΣ
ΠΑΠΑΣΤΡΑΤΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΠΕΡΤΣΕΛΑΚΗΣ ΜΗΝΑΣ
ΠΕΤΑΛΩΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΠΙΚΟΥΛΑΣ ΑΓΓΕΛΟΣ
ΠΟΛΥΜΕΡΗΣ ΟΔΥΣΣΕΑΣ
ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΣΑΡΒΑΝΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΣΑΡΙΤΖΟΓΛΟΥ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΤΡΕΑΣ
ΣΟΥΡΓΚΟΥΝΗΣ ΦΩΤΗΣ
ΤΕΝΕΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΤΖΙΤΖΙΡΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΤΡΙΧΙΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΤΣΑΠΑΝΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΤΣΙΦΟΥΤΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΤΣΟΥΜΠΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΥΨΗΛΑΝΤΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΦΑΜΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΧΑΜΑΡΓΙΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΧΑΤΖΗΧΡΗΣΤΟΥ ΝΙΚΟΣ
ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΧΡΙΣΤΟΦΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΧΡΙΣΤΟΦΙΔΗΣ ΔΗΜΟΣ
JAZAYERI ALEX



J O Y S T I C K S



M O U S E

Φ Ο Ρ Η Τ Ο Σ

P A D S

Σ Κ Λ Η Ρ Ο Σ

Δ Ι Σ Κ Ο Σ

C L E A N I N G

S E T S

Κ Α Λ Υ Μ Μ Α

Lase



Φ Ι Λ Τ Ρ Α



Κ Α Λ Ω Δ Ι Α

S C A R T

Δ Ι Σ Κ Ε Τ Ο Θ Η Κ Ε Σ

AMIGA · ATARI ·
G128 · ARCHEMEDES

Δ Ι Σ Κ Ε Τ Ε Σ



G A M E

C L I P

C A R D S

P A P E R

Ο ΓΗΙΝΟΣ

Η ολόφωτη αίθουσα ήταν σιωπηλή και άδεια. 'Αδεια; 'Οχι εντελώς. Στην κορυφή του τεράστιου τραπεζιού, κάθονταν ένας άντρας.

- Να πάρει! Καθυστερούμε επικίνδυνα κι αυτοί πλησιάζουν. Πρέπει να τους προλάβουμε. Εκτός κι αν... Δεν πρέπει να διακινδυνεύσουμε τις σχέσεις μας. 'Ισως αν τους αφήναμε να κάνουν λάθος... Και πάλι όμως το Ανώτατο θα έχει αντιρρήσεις. Κι εγώ τι θα κάνω; Διάολε όλα πηγαιναν καλά μέχρι που μπλέχτηκε αυτό. Πάντα φοβόμουν ότι θα συνέβαινε. Πρέπει οπωσδήποτε να ξεκαθαρίσει το θέμα της...

Η πόρτα άνοιξε αθόρυβα. Ο άντρας κατέβασε βιαστικά τα πόδια του από το τραπέζι. Το συμβούλιο μπήκε και η αίθουσα γέμισε. Ο άντρας άρχισε να μιλάει.

- Το πρόγραμμα έχει μείνει πίσω. Αυτή τη στιγμή ο εχθρός βρίσκεται σε φοβερά πλεονεκτική θέση. Ελέγχουν νευραλγικά σημεία, είναι περισσότεροι και καλύτερα εκπαιδευμένοι. Κι ακόμα χειρότερα οι πόροι τους μοιάζουν ανεξάντλητοι ενώ οι δικοί μας όλο και λιγοστεύουν. Στη χθεσινή συνεδρίαση ο Στρατηγός αναγκάστηκε να παραδεχθεί ότι έγιναν σημαντικά λάθη και ότι οι απώλειές μας είναι υπολογίσιμες. Υποθέτω ότι έχετε κάτι να προτείνετε!

Ο πρώτος δεξιά από την κεφαλή του τραπεζιού, είπε: 'Έχουμε ετοιμάσει ένα σχέδιο. Δύο είναι τα βασικά του σημεία: η προώθηση του προγράμματος ανάπτυξης και το - όχι άσχετο - θέμα της Γης. Χρειαζόμαστε νέους πόρους και νέο έμπυχο υλικό. Πρέπει να επιδιώξουμε τη σύσφιξη των εμπορικών μας σχέσεων με τους ουδέτερους θα μας φανούν πολύ χρήσιμοι στην περίπτωση του αποκλεισμού. Κι ακόμη, μακροπρόθεσμα, η κατάκτηση των μικρών και σε αραιοκατοικημένες περιοχές πλανητών θα ήταν μια έξυπνη κίνηση. Κι εδώ εμπλέκεται η Γη. Πλούσια σε υλικά απαραίτητα αλλά δυσεύρετα και για αυτό και ακριβά για μας, πυκνοκατοικημένη και σε στρατηγικό σημείο. Οι πληροφορίες μας λένε ότι οι αντίπαλοι ήδη σχεδιάζουν εισβολή. Κάτι τέτοιο θα ήταν μεγάλο πλήγμα για μας. Πρέπει να τους προλάβουμε. Να φανούμε έξυπνοι, ευέλικτοι...

- Ξεχνάτε κάτι πολύ σημαντικό, τον διέκοψε ο άντρας. Η ουδέτερη ζώνη και ιδιαίτερα οι Ζίτος, είχαν ζητήσει αρκετό καιρό πριν τον Διαγαλαξικό την καταστροφή της Γης, γιατί διατάρασσε την οικολογική ισορροπία τους και

τους ήταν εμπόδιο στο πρόγραμμα αναδιαμόρφωσης και εξωραϊσμού του Γαλαξία. Αυτή τη στιγμή το τελευταίο που θα έπρεπε να κάνουμε θα ήταν να έρθουμε σε σύγκρουση με τους Ζίτος που ελέγχουν την οικονομία στον μισό Γαλαξία!

Το θέμα λοιπόν είναι πως θα κατορθώσουμε να φτάσουμε πρώτοι στη Γη και να την εντάξουμε στο πρόγραμμα ανάπτυξης χωρίς να ενοχλήσουμε τους ουδέτερους. 'Έχετε ακόμη υπ' όψη σας ότι με μια στρατιωτική βάση στη Γη θα ελέγχουμε το Ροντιανό ηλιακό κι από εκεί μπορούμε να πλησιάσουμε ακόμη και τα σύνορά τους. Βέβαια το Ροντιανό μπορούμε να το χτυπήσουμε κι από τον Σείριο, αλλά πιο δύσκολα και πιο πολυδάπανα. Εξάλλου ο Σείριος δεν παρουσιάζει κανένα άλλο ενδιαφέρον. Πρέπει να αποφασίσουμε τι θα θυσιάσουμε.

- Μα, τίποτα! Το σχέδιό μας προτείνει άμεση εισβολή στη Γη, εκμετάλλευση όλου του χρήσιμου σε μας φυσικού πλούτου - και λέμε φυσικού μόνο γιατί τεχνολογικά οι Γήινοι βρίσκονται περίπου 3.000 χρόνια πίσω, δηλαδή σύμφωνα με το ημερολόγιό τους στο 1990, μεταφορά τους υγιούς πληθυσμού και τέλος αποχώρηση, ώστε να αφήσουμε τους αντιπάλους να την καταλάβουν όταν θα είναι πια άχρηστη και να έρθουν έτσι και σε σύγκρουση με την ουδέτερη ζώνη..

Το Ανώτατο ενέκρινε το σχέδιο εκτός από το τελευταίο σημείο το οποίο και αντικαταστάθηκε με καταστροφή του πλανήτη. Κι αυτό γιατί ακόμη και χωρίς τους κατοίκους και τους πόρους της η Γη δεν έπαυε να είναι στρατηγικό σημείο.

- Εξάλλου έχουμε κι άλλους τρόπους για να τους οδηγήσουμε σε σύρραξη με τους Ζίτος. Βέβαια όλα αυτά θα κοστίσουν. Μόνο τα έξοδα απολύμανσής τους... Αν και οι γήινοι ιοί μοιάζουν αρκετά με αυτούς του Κένταυρου. Ο άντρας σηκώθηκε από τη θέση του.

- Καλώς, τα πρακτικά τμήματα θα συζητηθούν στη συνεδρίαση με το Τεχνικό!

Το συμβούλιο βγήκε από την αίθουσα. Η πόρτα έκλεισε μαλακά πίσω τους. Ο άντρας κάθισε κι ακούμπησε τα πόδια του στο τραπέζι. Δεν είχε άλλη επιλογή. Μόνο αυτός και ο πρόεδρος του Ανωτάτου είχαν πρόσβαση στο πρόγραμμα αυτοκαταστροφής του Κένταυρου - του συστήματος στο οποίο βρίσκονταν. Και ήξερε τι έπρεπε να κάνει: 'Ηταν Γήινος.

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

POPOULUS V.2.7

NEVERMIND

STRYX

ASTERIX

IT CAME FROM THE DESERT

DRAKKHEN

BATTLE OF BRITAIN

KICK OFF

EXTRA TIME

TIME SCANNER

DYNAMITE DUX

CASTLE WARRIOR

DRAGONS OF FLAMES

BATTLE SQUADRON

XENON II MEGABLAST

TAKE 'EM OUT

FALCON F16

LANCASTER

FIGHTER BOMBER

OPERATION THUNDERBOLT

CABAL

MAN HUNTER

F-29 RETALIATOR

FIENDISH FREDDIE

STELLAR CRUSADE

ATARI ST →

← AMIGA

EUROPEAN DREAMS

AMERICAN DREAMS

FUTURE DREAMS

COMMANDOS

LIGHTFORCE

MAGNUM 4

MEGA PACK

MANAGEMENT I

SOUNDTRACKER V 2.5

MUSIC ENLIGHTMENT

TV SPORTS FOOTBALL

RED STORM RISING

FREDOM

CHAMPIONSHIP WRESTLING

BATTLE CHESS

SPITFIRE 40

EMMANUELE

MAN HUNTER

NEVER MIND

BLOOD MONEY

STRYX

F-29 RETALIATOR

LANCASTER

FIGHTER BOMBER

NINJA WARRIORS

XENON II MEGABLAST

FOOTBALLER OF THE YEAR II

ATARI ST
ΠΡΟ-ΠΟ II

SERVICE ΓΙΑ
AMIGA
ATARI ST

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ
ΑΓΓΛΙΚΩΝ SOFTWARE HOUSES

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ 10682 ΤΗΛ/ FAX 3615362

ΑΠΟ ΤΑ ΜΕΣΑ ΜΑΡΤΙΟΥ ΘΑ ΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΟ
NEO COMPUTER SHOP ΣΤΗ ΣΤΑΣΗ ΗΛΕΚΤΡΙΚΟΥ
ΠΕΥΚΑΚΙΑ.



PROSOUND DESIGNER

ENA SAMPLING SYNTHESIZER ΓΙΑ ΤΟΝ ST ΣΑΣ!!

ΤΟΥ Γ. ΣΚΟΡΔΙΛΗ

Η αλήθεια είναι πως παλός λόγος γίνεται στις μέρες μας για τα samplers και η επικράτησή τους σε σχέση με τα συμβατικά synthesizers είναι πια γεγονός.

Όλα τα τελευταία καμμάτια σύγχρονης μουσικής χρησιμοποιούν samplers, μια και η πιστότητα αναπαραγωγής των διαφόρων ακουστικών οργάνων και ήχων είναι σχεδόν απόλυτη. Συγχρόνως η αναπαραγωγή αυτή δεν χρειάζεται επίπονο προγραμματισμό, αλλά απλά ηχογραφούμε το δείγμα και έχουμε τα επιθυμητά αποτελέσματα!

Βέβαια έχουν και τα samplers τα μειονεκτήματά τους. Τα πιο βασικά είναι οι απαιτήσεις τους σε μνήμη. Η ποιότητα των αναπαραγόμενων δειγμάτων είναι ανάλογη με τη συχνότητα δειγματοληψίας και με την μνήμη που διαθέτουμε. Όσο πιο γρήγορα δειγματοληπτούμε, τόσο πιο ποιοτικό είναι το αποτέλεσμα. Όμως, ταυτόχρονα, καταναλώνεται και περισσότερη μνήμη με αποτέλεσμα να έχουμε μικρότερα χρόνοι δειγματοληψίας. Έτσι, στην περίπτωση που τα δείγμα μας δεν είναι και τόσα σύνταμο χρονικά ώστε να χωράει στη μνήμη με την μέγιστη δυνατή ταχύτητα δειγματοληψίας, αναγκαστικά θα κάνουμε συμβιβασμό με μικρότερη ταχύτητα άρα χαμηλότερη ποιότητα!

Πέρα όμως από όλες αυτές τις γενικές παρατηρήσεις, ήρθε η ώρα να ασχληθούμε με το θέμα μας, που δεν είναι άλλο από το PRO SOUND DESIGNER τα οποία ανέλαβε να φέρει την sampling τεχνολογία στα χέρια του καθένα μας!!

Τα πακέτα απαρτίζονται από τρία μέρη, το software, τα hardware και φυσικά από το manual που μας είναι απαραίτητο για να κατανοήσουμε τον τρόπο λειτουργίας και να εκμεταλλευτούμε τις προσφερόμενες δυνατότητες στο έπακρο.

Το hardware δεν είναι τίποτε άλλο από μία πλακέτα που συνδέεται στα printer port του ST και απαρτίζεται από το κυρίως κύκλωμα, δύο εισόδους σήματος (left, right) και ένα καλώδιο τροφοδοσίας που καταλήγει σε μια

μπαταρία 9 volt. Παρά την στέρα εισαδα, η πλακέτα που χρησιμοποιήσαμε για τα τεστ δεν υποστήριζε στέρα δειγματοληψία, πράγμα που γίνεται εύκολα με την προσθήκη του κατάλληλου chip σε μία ήδη υπάρχουσα κενή βάση. Ένα ακόμη όφελος του hardware είναι και μια στερεοφωνική έξοδος για απευθείας σύνδεση με τα HI FI σας. Για το τεστ χρησιμοποιήθηκε ένας ATARI STE α οποίος έχει ενσωματωμένη στέρα έξοδος, έτσι δεν αντιμετωπίσαμε πρόβλημα στη σύνδεση με στερεοφωνικό, ώστε να έχουμε όσο το δυνατόν καλύτερη απόδοση στο playback!

Η κυρίως οθόνη του προγράμματος απαρτίζεται από τρία βασικά μέρη. Τα function keys στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης, waveform display και πλήκτρα χειρισμού στο κέντρο και πάνω δεξιά αντίστοιχα και τέλος τα sampled sound display με τα σχετικά του πλήκτρα το οποία καταλαμβάνει οριζόντια, σχεδόν τα κάτω μισό της οθόνης.

Ας τα δούμε όμως αναλυτικά. Έως εδώ έχουμε δύο διαφορετικά παράθυρα "display" στη οθόνη μας, τα waveform και το sampled sound display, το πρώτο μας παρουσιάζει την κυματομαρφή του εισερχόμενου ήχου ενώ τα δεύτερα το δείγμα που έχουμε ήδη στην μνήμη έτσι ώστε να μπορούμε να τα επεξεργαστούμε. Και τα δύο συνδεούνται από τα πλήκτρα που υποστηρίζουν τις σχετικές λειτουργίες:

RECORD, όπου όπως καταλάβατε, η επιλογή του με το mouse, σημαίνει ότι αρχίζει η διαδικασία της ηχογράφησης, PLAYBACK για να ακούσουμε το ηχογραφημένο δείγμα, REVERSE PLAYBACK ότι και το playback με τη διαφορά ότι ακούμε το δείγμα ανάπαδα, από τα τέλους προς την αρχή, POINTER ADJUSTMENT δύο βελάκια < > που χρησιμοποιούνται στη ταπαθέτηση του κέρσορα που καθορίζει την αρχή και άλλα δύο για τον κέρσορα που καθορίζει την αρχή και άλλα δύο για τον κέρσορα που καθορίζει το τέλος του δείγματος. Τους κέρσορες, χρησιμοποιούμε για να επιλέξουμε πιο σημείο του δείγματος θα σβήσουμε ή θα κρατήσουμε κ.λπ.

REVERSE SAMPLE όπου το επιλεγόμενο ανάμεσα στους δύο κέρσορες δείγμα ακούγεται ανάπαδα ενώ το υπόλοιπο κανονικά, CUT με τα απαία σβήνουμε ότι δεν μας χρειάζεται. Ακόμη οι επιλογές TRANSPARENT και BLOCK COPY που μας επιτρέπουν να κάνουμε copy ένα μέρος δείγματος πάνω σε ένα άλλο ή στη θέση ενός άλλου αντίστοιχα.

Για περισσότερη ακρίβεια έχουμε την επιλογή MAGNIFY που μεγενθύνει ένα συγκεκριμένο μέρος του δείγματος, την αντίστροφη της DEMAGNIFY και τέλος την λειτουργία LOOP για συνεχές playback. Στις δύο κάτω γωνίες της οθόνης, βρίσκουμε τις ενδείξεις για ταχύτητα record και playback δεξιά και αριστερά αντίστοιχα, οι οποίες δέχονται αξίες από 3 έως 30 Hz. Να θυμίσουμε εδώ ότι όσο μεγαλύτερη ταχύτητα, τόσο μεγαλύτερη παιότητα και ακόμη ότι για να έχουμε πιστή αναπαραγωγή του δείγματος που ηχογραφήσαμε, η ταχύτητα αναπαραγωγής πρέπει να συμπίπτει με την ταχύτητα ηχογράφησης.

Ακόμη έχουμε, τα function keys που όπως καταλάβατε είναι προγραμματιζόμενα και χρησιμοποιούνται για την ανάθεση σε αυτά μερών του δείγματος, καθώς και παραμέτρων του. Αυτά ενεργοποιούνται είτε με το mouse, είτε χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.

Στα waveform controls τώρα έχουμε επιλογές όπως AUTOMATIC PLAY, AUTOMATIC RECORD για αυτόματη αναπαραγωγή ή ηχογράφηση δείγματος αντίστοιχα, με δυνατότητα να προσδιορίσουμε από ποιά ένταση του σήματος εισόδου και μετά θα ενεργοποιείται μια από τις πιο πάνω λει-

τουργίες, επίσης δυνατότητα AUTOMATIC FUNCTION LOCK για συνεχή λειτουργία των ανωτέρω σε κάθε περίπτωση που ενεργοποιηθεί η είσοδος.

Στην ίδια ομάδα βρίσκονται τα SAVE, LOAD SAMPLE το PAUSE WAVEFORM που παγώνει το waveform display μέχρι να ξαναεπιλεγεί και τέλος το SOUND CHIP EDITOR το οποίο εάν επιλεγεί, ενεργοποιεί δύο συράμενα panel τα οποία καλύπτουν τα προηγούμενα, φέρνοντας μας σε επαφή με το καθαρά sound synthesis μέρος του προγράμματος. Μας προσφέρεται δηλαδή, άμεση πρόσβαση στον προγραμματισμό του εσωτερικού sound chip του ST.

Πάνω – κάτω πιστεύω ότι πήρατε μια ιδέα για τις δυνατότητες επεξεργασίας που προσφέρει το PRO SOUND DESIGNER και πριν πούμε δύο λόγια πιο ειδικά για τον sound editor (το synth μέρος του προγράμματος) ας αναφερθούμε λίγο στην εμπειρία που είχαμε τσεκάροντας το sampler.

Δοκιμάσαμε μια – μια όλες τις ταχύτητες δειγματοληψίας (3 – 30 Hz) και αξιοπρεπή δείγματα πήραμε μόνο από 8 Hz και πάνω. Ενδεικτικά θα αναφέρουμε ότι χρησιμοποιώντας τα 1024 K του STE με ταχύτητα δειγματοληψίας τα 8 Hz ηχογραφήσαμε δείγμα διάρκειας περίπου ενάμιση λεπτού. Από εκεί και πέρα κάθε αύξηση της ταχύτητας μείωνε ανάλογα και την χρονική διάρκεια του δείγματος. Προσπαθώντας να βρω ένα ολάκληρο μουσικά κομμάτι που να μην ξεπερνά το ενάμιση λεπτά, βρέθηκα να ηχογραφώ ένα μικρό κομμάτι για πιάνο του BRAHMS!! (ναι, ναι!!). Βέβαια θα μπορούσα να επιλέξω μικρότερη ταχύτητα, άρα περισσότερη διάρκεια αλλά άσες φορές το δοκίμασα τα αποτελέσματα ήταν φτωχά.

Σαν δεύτερο βήμα δοκιμάσαμε να πάρουμε δείγματα από μικρούς σε διάρκεια ήχους και συγκεκριμένα σε ήχους συγχορδιών κιθάρας, ήχους διαφόρων οργάνων κ.λπ., χρησιμοποιώντας σαν πηγή μια ηλεκτρική κιθάρα και ένα synth. Τα αποτελέσματα στα 16 Hz, ήταν αρκετά ικανοποιητικά και ακόμη ικανοποιητικότερα όταν φορτώσαμε τα δείγματα αυτά στο QUARTET, ένα sequenser που χρησιμοποιεί sampling ήχους, και διαπιστώσαμε πια στην πράξη την μαγεία του sampling, έχοντας όλους τους ήχους που πριν λίγο είχαμε ηχογραφήσει έτοιμους να χρησιμοποιηθούν σε κάποιο δικό μας μουσικό κομμάτι!!!

Πέρα όμως από τις sampling δυνατότητές του, το PRO SOUND DESIGNER, περιλαμβάνει, όπως αναφέραμε τη δυνατότητα να προγραμματίζει το εσωτερικό chip ήχου του ST, δίνοντάς μας τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε τους δικούς μας ήχους, με τον ίδιο τρόπο που θα προγραμματίζαμε ένα synthesizer.

Το manual κλείνει με ορισμένα χρήσιμα listings και οδηγίες για το πώς θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε τους ήχους που είτε προγραμματίζουμε είτε ηχογραφούμε στο prosound, στα προγράμματά μας. Τα listings δίνονται σε ST BASIC, FAST BASIC, ASSEMBLER και C.

Γενικά πράκειται για ένα ολοκληρωμένο πακέτο που καλύπτει το σκοπό για τον οποίο φτιάχτηκε. Πιστεύω ότι έχοντας διαβάσει τις παραπάνω γραμμές μπορείτε από μόνοι σας να βγάλετε το συμπέρασμά σας.

Περιμένω γράμματα με τις ερωτήσεις, τα σχόλια και τις συμβουλές σας!!



Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ GEM

ΜΕΡΟΣ II

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

Η πληθώρα ύλης του πραγμαύμενου τεύχους σε συνδυασμό με την ασυνέπεια του αρθραγράφου (α απαίσις βέβαια απαμακρύνθηκε), επέβαλαν μια μικρή διακοπή. Τα USER ζητά τη συγγνώμη και την κατανόησή σας. Ας πάμε όμως στα θέμα μας που είναι τα λειτουργικά σύστημα GEM (Graphics Environment Manager). Φιλαδαξία της στήλης είναι να σας εξηγήσει με παιά τράπα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα GEM για να κάνετε τα προγράμματά σας πιο φιλικά, πιο μαντέρνα και πιο απαδατικά. Όμως, η γλώσσα C και τα GEM είναι αναπάσπαστα δεμένα μεταξύ τους. Γι' αυτά έκρινα απαραίτητα να αφιερώσω πρώτα μερικά συναπτικά άρθρα στη C, ώστε οι αναγνώστες που δεν την κατέχουν να αποκτήσουν μια πρώτη επαφή με τη γλώσσα. Βέβαια, τα άρθρα αυτά δεν έχουν στόχα να διδάξουν C (αυτά θα ήταν αυταπία), αλλά θα προσπαθήσω με απλά, καταναητά παραδείγματα να δώσω μια γεύση έτσι ώστε ο αναγνώστης να παρακαλαυθήσει με μεγαλύτερη ευχέρεια τα άρθρα που θα ακολουθήσουν. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχετε ένα compiler της C και να έχετε εξαικιωθθεί με τη διαδικασία edit-compile-link-run που περιγράφηκε στα μέρας I. Επίσης γνώσεις προγραμματισμού σε BASIC, FORTRAN και κυρίως σε PASCAL θα σας βοηθήσουν πολύ.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

Ένα πρόγραμμα σε C αποτελείται από διάφορα κομμάτια κώδικα που εκτελούν επιμέρους λειτουργίες και αναμάζονται functions (συναρτήσεις, κάτι αντίστοιχα με τις γνωστές σας υπαραυτίνες). Μια

απ' αυτές υπάρχει υπαχρεωτικά σε κάθε πρόγραμμα και λέγεται main(). Η εκτέλεση του προγράμματος αρχίζει με την πρώτη ενταλή της main(). Οι παρενθέσεις μετά τα άναμα της function περικλείουν τις παραμέτρους επικοινωνίας και μπαίνουν πάντα (ακόμα κι όταν δεν υπάρχουν παράμετροι), ενώ η αρχή και τα τέλας της αριαθεαύνται με άγκιστρα ({,}). Ήδη, αν δεν τα καταλάβατε, μπορείτε να γράψετε τα πρώτά σας πρόγραμμα σε C!

```
main()
```

```
{  
}
```

Πρόγραμμα P1

Τα πρόγραμμα αυτά είναι τα απλούστερα δυνατά που μπορεί να γραφτεί και δεν κάνει ...απαλύτως τίπατα! Αρχικά καλείται η function main(), μετά τα { δεν υπάρχει καμία ενταλή και τα πρόγραμμα τερματίζει αφαύ συναντά τα }.

FUNCTIONS ΚΑΙ TOP - DOWN ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Ο παραπάνω τράπας κατασκευής προγραμμάτων είναι εξαιρετικά εύχρηστος και ταιριάζει απόλυτα με την τεχνική top-down. Σύμφωνα με την τεχνική αυτή μπορείτε να σχεδιάζετε ένα πρόγραμμα ξεκινώντας από την πολύ γενική δομή του και κατεβαίνοντας στις επιμέρους λεπταμέρειες. Ας υπαθέσουμε για παράδειγμα ότι θέλετε να φτιάξετε ένα παιχνίδι. Αποφασίζετε ότι θα υπάρχει μια εισαγωγή με εικόνες, μουσική, τα άναμά σας, copyrights κλπ, έπειτα η επιλογή κάποιων στοιχείων από τα χρήστη, μετά τα καθαυτά παιχνίδι και τέλος κάποια διαδικασία τερματισμού. Μπορείτε λοιπόν να γράψετε σε πρώτα επίπεδο:

```
main()
```

```
{  
  introduction();  
  user_input();  
  play_game();  
  terminate();  
}
```

Πρόγραμμα P2

Έχοντας φτιάξει αυτά τα χανδρικά σκελετά, αρχίζετε να φτιάχνετε μία-μία τις παραπάνω functions. Για παράδειγμα η introduction() θα υπαράυσε να είναι κάπως έτσι:

```
introduction()
```

```
{  
  load_pictures(); /* Φάρτωσε τις εικόνες */  
  show_pictures();  
  music(); /* Πάιξε μουσική! */  
}
```

C

```
show_names_and_copyright();
```

```
}
```

Και πάλι όπως είδατε φτιάχνετε ένα σκελετό και αφήνετε τις "χαμηλά επιπέδου" λεπτομέρειες για αργότερα. Ας δώσω ένα ακόμη παράδειγμα:

```
user_input()
```

```
{
```

```
select_players(); /* Επιλογή αριθμού παικτών */
```

```
select_difficulty(); /* Επιλογή δυσκολίας */
```

```
arm_your_spaceship(); /* Οπλισμός σκάφους */
```

```
}
```

Με παρόμοια σκεπτικά γράφετε την `play_game()` και την `terminate()` και πραχώνοντας στα τρίτα επίπεδα σχεδιασμού, θα γράψετε την `load_pictures()`, την `show_pictures()` και μέχρι να τελειώσετε το πρόγραμμα. Σας συνιστώ να υιοθετήσετε την τεχνική αυτή που είναι πολύ δημοφιλής και θα σας βοηθήσει τόσο στη φόση κατασκευής των προγραμμάτων σας όσο και στις φόσεις της διάρθρωσης και βελτίωσης.

Να σταθώ εδώ για τρεις παρατηρήσεις: Πρώτα, με τη χρήση του χαρακτήρα `underscore` ("_) μπορείτε να δώσετε στις συναρτήσεις σας (αλλά και στις μεταβλητές) πολύ καταναητά ονόματα, έτσι ώστε το πρόγραμμα να περιγράφει σχεδόν τον εαυτό του στην αγγλική γλώσσα! Δεύτερα, απιδήπατε περικλείεται ανάμεσα στα σύμβολα `/*` και `*/` είναι σχόλια και αγναιείται τελείως από τον `compiler`.

Τρίτα, όλες οι ενταλές στη `C` τερματίζονται με ερωτηματικό(;).

ΤΥΠΟΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Η `C` υποστηρίζει αρκετούς τύπους μεταβλητών. Υπάρχει ο τύπος `char` που χρησιμοποιείται για την αποθήκευση ενός απλού χαρακτήρα, ο τύπος `int` (ακέραιος) με τις παραλλαγές του `short int` (συνταμειμένος) και `long int` ("μεγάλος"), ο τύπος `float` για αριθμούς κινητής υποδιαστολής απλής ακρίβειας (και `double` για διπλή ακρίβεια). Τα μέγεθος των παραπάνω τύπων εξαρτάται από τον υπολογιστή, αλλά μια τυπική κατάσταση έχει ως εξής: `char` 8-bits, `int` 16-bits, `short int` 8-bits, `long int` 32-bits, `float` 32-bits, `double` 64-bits (συμβαλλεύτετε το `manual` του `compiler`). Επίσης οι παραπάνω τύποι μπαρούν να χαρακτηριστούν ως `unsigned`, γεγονός που επιτρέπει το χειρισμό δεδομένων χωρίς πρόσημα. Θα παρατηρήσατε την απουσία λαγικών μεταβλητών(`boolean`). Αυτό συμβαίνει επειδή η `C` θεωρεί την αριθμητική τιμή 0 σαν λαγικό ψεύδους(`false`) και απαιαδήπατε άλλη τιμή σαν λαγική αλήθεια(`true`). Εκείνα που πρέπει να θυμάστε είναι ότι κάθε μεταβλητή στη `C` πρέπει να δηλώνεται πρταύ χρησιμοποιηθεί.

```
main()
```

```
{
```

```
int k;
```

```
k = 4;
```

```
}
```

Πρόγραμμα P3

Το παραπάνω πρόγραμμα δηλώνει ότι η μεταβλητή `k` πράκειται να χρησιμοποιηθεί σαν ακέραια μεταβλητή και στη συνέχεια της δίνει την τιμή 4. Αν η δήλωση (`int k;`) παραλειφθεί, ο `compiler` θα αντιδρόσει με ένα μήνυμα σαν το "undefined identifier `k`" μόλις συναντήσει την ενταλή `k = 4`.

ARRAYS ΚΑΙ STRINGS

Η `C` σας επιτρέπει να αρίσετε πίνακες (μαναδιάστατους ή παλυ-διόστατους) που απατελούνται από στοιχεία απαιαυδήπατε τύπου. Για παράδειγμα η δήλωση `int x[100];` σημαίνει ότι `x` είναι ένας πίνακας 100 ακεραίων. Πρασαχή όμως! Στη `C` οι δείκτες των πινάκων αρχίζουν πάντα από το μηδέν. Δηλαδή, στη περίπτωση μας, τα πρώτα στοιχεία του πίνακα είναι τα `x[0]` και τα τελευταία τα `x[99]`. Είναι λάθος να πρσπαθήσετε να πρσπελάσετε τα `x[100]`! Δεν θα σας εμπαδίσει κανείς, αλλά το αποτέλεσμα είναι απράβλεπτα!

Μέχρι τώρα δεν μιλήσαμε καθόλου για `strings`. Κι αυτό γιατί η `C` χρησιμοποιεί απλά πίνακες χαρακτήρων για το χειρισμό των `strings`. Η δήλωση:

```
char word[11];
```

σημαίνει ότι η μεταβλητή `word` μπορεί να κρατήσει 10 τα παλύ χαρακτήρες. Γιατί 10; Γιατί η `C` σημαδεύει τα τέλας των `strings` με τον ειδικό χαρακτήρα `NULL` (χαρακτήρας με ASCII κωδικό 0). Αν λοιπόν θέλετε να αποθηκεύσετε τη λέξη "OLYMPIAKOS", οι θέσεις `word[0]` έως `word[9]` θα περιέχουν τους κωδικούς των δέκα γραμμάτων και η θέση `word[10]` θα περιέχει το `NULL`. Θυμηθείτε ότι η θέση `word[11]` δεν έχει νόημα!

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ (STORAGE CLASSES)

Όλες οι μεταβλητές στη `C`, ανεξόρτητα από τον τύπο τους ταξινομούνται σε τρεις κατηγορίες (ή κλάσεις) ανάλογα με την εμβέλεια τους (`scope`).

α) Αυτάματες (`automatic`): Είναι η πιο καινή κλόνση. Δηλώνονται με τον πρσδιοριστή `auto` που συνήθως παραλείπεται και ισχύουν μόνο μέσα στη `function` στην οποία δηλώθηκαν. Αντιστοιχούν στις ταπικές (`local`) μεταβλητές της `Pascal`.

β) Εξωτερικές (`external`): Δηλώνονται πριν από τον αριθμό των συναρτήσεων και ισχύουν σε κάθε συνάρτηση που βρίσκεται στα ίδια αρχεία. Αντιστοιχούν στις σφαιρικές (`global`) μεταβλητές της `Pascal`.

γ) Στατικές (`static`): Δηλώνονται με τον πρσδιοριστή `static` και έχουν την ιδιαιτερότητα ότι διατηρούν αναλλαιώπη την τιμή τους ανάμεσα στις διαδοχικές κλήσεις της συνάρτησης στην οποία δηλώθηκαν. Για παραδειγμα:

```
main()
```

```
{
```

```
plus5();
```

```
plus5();
```

```
plus5();
```

```
}
```

Πρόγραμμα P3

```
plus5()
```

```
{
```

```
static int f=0;
```

```
f = f+5;
```

```
}
```

Το πρόγραμμα P3 καλεί 3 φορές συνέχεια την `plus5()` που αυξάνει την τιμή της `f` κατά 5, ενώ η τιμή 0 δίνεται μόνο σαν αρχική τιμή. Ετσι όταν τερματίζει το πρόγραμμα η `f` έχει τιμή 15. Οι μεταβλητές κλάσης `auto` και `static` μπαρούν να συναδεύονται κι από τον πρσδιοριστή `register` που δίνει ενταλή στον `compiler` να ταπαθετήσει την μεταβλητή σε κάποια καταχωρητή της `CPU`! Φυσικά αν δεν υπάρχουν διαθέσιμα καταχωρητές ο `compiler` αγναι την οδηγία μας.

ΟΙ ΤΕΛΕΣΤΕΣ ΤΗΣ C

Οι τελεστές είναι σύμβολα που επενεργούν πάνω σε ορισμένα στοιχεία (`operands`) και υπαλαγίζουν μία τιμή. Τα γνωστό μας σύμβολα "=" είναι τελεστής αντικατάστασης. Η ενταλή `var = x*5 + 11;` υπαλαγίζει την τιμή της παράστασης δεξιά και την καταχωρεί στην μεταβλητή `var`. Υπάρχουν οι κλασικοί αριθμητικοί τελεστές (+, -, *, /), τα % που επιστρέφει το υπόλοιπο μιας διαίρεσης και οι συνταμειμένοι τελεστές ++ και --. Για παράδειγμα η ενταλή `--b;` μειώνει την τιμή του `b` κατά ένα και ισαδυναμεί με την ενταλή `b = b-1;` Ακόμα υπάρχουν οι τελεστές σύγκρισης == για ισότητα, != για ανισότητα και οι πρσφανείς <=, >=, <, >. Οι λαγικοί τελεστές || (OR), && (AND) και !(NOT) βοηθούν στις λαγικές πρσξεις ενώ η εικόνα συμπληρώνεται με τους bitwise τελεστές: &, ^ (exclusive or), << (left shift), >> (right shift) και ~ (σμπλήρωμα ως πρσς ένα). Ακόμα υπάρχουν συνταμειμένοι τελεστές αντικατάστασης όπως +=, -=, *= κτλ. Για παράδειγμα η ενταλή `x *= 4;` ισαδυναμεί με την ενταλή `x = x*4;`

Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος δεν μας επιτρέπει να επεκταθούμε άλλα, αλλά θα είμαστε και πόλοι μαζί με περισσότερα για τους τελεστές και πιο πρσχωρημένα θέματα τον επόμενο μήνα. Αν έχετε απαιαδήπατε γενική απρία ή πράβλημα με τη `C` μη διστάσετε να μου γράψετε.

THE ORIGINAL GAME CLUB



ΔΩΡΕΑΝ !!!
ΕΓΓΡΑΦΗ ΚΑΙ
ΜΟΝΟ 500 ΔΡΧ.
ΜΗΝΙΑΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ!
ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ
C L U B

ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΟΣ
ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ
ΜΕΧΡΙ 30% ΧΑ-
ΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
6438784

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 1147

BAAL	NEVERMIND
MENACE	HINT BOOKS
DRAKKHEN	BOMBER
HARD DRIVIN	KICK-OFF
CHICAGO 90	BALLISTIX
TURBO OUTRUN	HIGHWAY
JAWS	PATROL II
OUTLANDS	FALLEN ANGEL
BEAST	THE CYCLES
COLONEL'S BEQUEST	JUMPING JACKSON
HOSTAGES	TEENAGE QUEEN
SAFARI GUNS	FULL METAL PLANET
NORTH & SOUTH	SIM CITY
DOUBLE DRAGON II	INTERPHASE
THE MUSCLE CARS	VETTE
BLUE ANGEL	DON'T GO ALONE
THIRD COURRIER	

ΔΕΥΤΕΡΟ
DRIVE ST A500
ΜΟΝΟ
29.000!!! ΔΡΧ

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ
ATARI - AMIGA
ΜΟΝΟ
29.000 ΔΡΧ

ΒΙΒΛΙΑ
ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ
MANUAL

ΔΩΡΕΑΝ
SERVICE ΓΙΑ
ΤΟ COMPUTERS ΣΑΣ

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ
COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
SOFTWARE

ΠΟΛΛΟΙ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ
ΜΕ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ
ΔΩΡΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΟΛΩΝ
ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ
ΜΟΝΟ
!! !! !! ΔΡΧ

PC PUBLIC DOMAIN

- * ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΕΣ ΣΥΛΛΟΓΕΣ PUBLIC DOMAIN ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ
 - * ΠΑΝΩ ΑΠΟ 20.000 ΤΙΤΛΟΙ
 - * ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
 - * ΓΛΩΣΣΕΣ
 - * GAMES
 - * ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ
 - * ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ & ΗΧΟΣ
- ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΔΙΚΑ ΣΑΣ ΣΑΝ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB ΜΟΝΟ ΜΕ 150 ΔΡΧ.

ΑΦΟΥ ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΟΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΝΕΤΕ ΚΑΙ
ΝΑ ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΚΑΤΙ ΣΧΗΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ 6438784

ΝΑΙ! Θέλω κι εγώ να γίνω μέλος του CLUB

Γι αυτό θα σας παρακαλούσα να μου στείλετε το
ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ καθώς και τον **ΚΩΔΙΚΟ** μου **ΑΡΙΘΜΟ**

ΟΝΟΜΑ _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
ΤΗΛ.: _____
COMPUTER _____

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ "ΑΓΓΛΙΚΑ ΜΕ COMPUTER" TOP SOFTWARE HOUSE G. GEORGOUSSIS



A JUNIOR - B JUNIOR - A CLASS - B CLASS -
C CLASS - D CLASS - LOWER - PROFICIENCY



Υπάρχουν σε κάθε πρόγραμμα

20	ΑΣΚΗΣΕΙΣ	M. CHOICE
20	"	USE OF ENGLISH
10	"	CONVERSION
1	"	STORY (που λείπουν λέξεις)

ΑΝΤΙΘΕΤΑ Η ΣΥΝΩΝΥΜΑ

Σύνολο ασκήσεων 8.500 - Σύνολο λέξεων 120.000
Λεξιλόγιο 15.000 λέξεις

GEORGOUSSIS - SPORADON 2 KYPSELI - ATHINA - TEL: (01)

ΔΙΑΘΕΣΗ



M1 TANK PLATOON

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Η MICROPROSE πρέπει να είναι γνωστή σε όλους εσάς που σας αρέσουν οι ε-
ξομοιώσεις. Μέχρι τώρα μας είχε συνηθίσει σε ε-
ξομοιώσεις αεροπλάνων, υποβρυχίων και
ολόκληρων ιστορικών περιόδων (βλέπε PIRATES).
Τώρα λοιπόν έφτασε η ώρα μιας σοβαρής (το τονί-
ζουμε ιδιαίτερα) δουλειάς πάνω στα tanks.

Το M1 TANK PLATOON είναι μια εξομοίωση χειρι-
σμού tanκ με ταυτόχρονη διοίκηση ολόκληρης δι-
μοιρίας – τέσσερα tanks – και πολύ καλή εξομοίω-
ση μάχης.

Κατ' αρχήν το GAME σας επιτρέπει να διαλέξετε ένα
έτοιμο όνομα για τη διμοιρία σας και το επίπεδο ικανο-
τήτων της (FAIR – POOR) ή να δώσετε το όνομα που θέ-
λετε εσείς πατώντας ESC. Υπάρχουν τέσσερα επίπεδα
δυσκολίας γενικά στο παιχνίδι αν και υπάρχουν και άλ-
λοι δευτερεύοντες παράγοντες που επηρεάζουν τη δυ-
σκολία. Τα επίπεδα είναι:

STATIC GUNNERY:

Είναι το πιο εύκολο επίπεδο αφού οι εχθροί ούτε κι-
νούνται ούτε πυροβολούν. Καλύτερα λοιπόν να αρχίσε-
τε από εδώ το GAME για να μάθετε τα πολλά κουμπιά και
τον ταυτόχρονο
χειρισμό ολόκλη-
ρης διμοιρίας.

MOVING GUNNERY:

Εδώ οι εχθρι-
κές δυνάμεις έ-
χουν το δικαίωμα

ΤΙΤΛΟΣ	M1 Tank Platoon
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	7400
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

κίνησης αλλά εξακολουθούν να μην ανταποδίδουν τα πυρά. Περάστε σ' αυτό το στάδιο όταν νιώσετε ότι ασκείτε αρκετό έλεγχο στη διμοιρία σας.

SINGLE ENGAGEMENT:

Επειδή εδώ αρχίζει η πραγματική δράση, το COMPUTER θα σας ζητήσει να αναγνωρίσετε το όχημα που θα σας δείξει στην οθόνη. Αυτό μπορεί να είναι του δικού σας στρατεύματος ή του εχθρικού, πάντως το MANUAL θα σας δώσει την απάντηση. Ύστερα από αυτά τα τυπικά έχετε το δικαίωμα να διαλέξετε ανάμεσα σε έξη μορφές μάχης: BLIETZKRIEG, DEFENT POSITION, REARGUARD, MEETING ENGAGEMENT, ASSAULT, HASTY ATTACK, που κυμαίνονται από υπεράσπιση της θέσης σας μέχρι τη διάσπαση των εχθρικών δυνάμεων. Το πεδίο της μάχης επιλέγεται κάθε φορά από το COMPUTER, έτσι ώστε να υπάρχουν χιλιάδες διαφορετικοί συνδυασμοί, που επηρεάζουν την στρατηγική.

START CAMPAIGN:

Αυτή η επιλογή στέλνει την διμοιρία σας κατευθείαν σ' έναν αληθινό πόλεμο! Ώρα για μετάλλια και προαγωγές. Έτσι οι άντρες σας και τα τανκ θα πολεμήσουν τη μια μάχη μετά την άλλη μέχρις ότου λήξει ο πόλεμος ή καταστραφεί η διμοιρία. Πρέπει εδώ να πούμε ότι οι νίκες και οι ήττες έχουν επιπτώσεις στην εξέλιξη του πολέμου αλλά και στις επόμενες μάχες. Αν δηλαδή χάσετε μια μάχη, την επόμενη την ξεκινάτε από θέση άμυνας και αν χάσετε πολλές χάνετε και τον πόλεμο.

Αναφέραμε παραπάνω ότι υπάρχουν πολλοί παράγοντες που καθορίζουν την τελική δυσκολία. Ένας απ' αυτούς είναι και το επίπεδο ικανοτήτων και ηθικού των εχθρών σας. Αυτό το διαλέγετε εσείς και είναι:

SECOND LINE:

Οι εχθροί είναι ανεκπαίδευτοι, χωρίς στρατηγική, αργοί και με παλιά οπλικά συστήματα.

FIRST LINE:

Οι εχθροί σας είναι αρκετά εύστοχοι και με αρκετές στρατηγικές ικανότητες, αλλά παραμένουν αργοί και οπλισμένοι με παλιά όπλα.

VETERANS:

Εξαιρετικά εκπαιδευμένοι – κυρίως στο Αφγανιστάν – έμπειροι στις μάχες και στην στρατηγική με πιο εξελιγμένα οπλικά συστήματα. Πραγματικά εύστοχοι και επικίνδυνοι.

GUARDS:

Οι καλύτεροι στρατιώτες του εχθρικού στρατού, ένας εφιάλτης για σας. Βετεράνοι στις μάχες, με τον καλύτερο οπλισμό που διαθέτει το εχθρικό οπλοστάσιο, με άριστες επιλογές στρατηγικής.



Αφού διαλέξετε το επίπεδο επικινδυνότητας των αντιπάλων σας βγαίνετε σε ένα ακόμα μενού:

OUTFITTING:

Ελέγχετε την διμοιρία σας, μπορείτε να αλλάξετε την ποσότητα των πυρομαχικών σε κάθε τανκ (αν θεωρείτε ότι κάποια αποστολή απαιτεί περισσότερα σε ένα είδος οπλισμού) και τέλος παίρνετε πληροφορίες για το προσωπικό που υπηρετεί.

BRIEFING:

Εδώ σας δίνονται όσα στοιχεία χρειάζεστε για την αποστολή σας, πληροφορίες για τον οπλισμό των αντιπάλων σας, τις καιρικές συνθήκες, και τις θέσεις που πρέπει να καταλάβετε ή να υπερασπιστείτε. Όλα αυτά πάνω στο χάρτη με κίνηση και ZOOMING.

NEW ORDERS:

Αν παρ' όλα ταύτα δεν σας αρέσει η αποστολή που σας ανέθεσαν μπορείτε να πάρετε κάτι άλλο.

GO TO BATTLE:

Αρχίζοντας τη μάχη στο χάρτη φαίνονται η δική σας διμοιρία και τα σώματα που σας υποστηρίζουν σε γκρι – λαδί χρωματάκι, η θέση του αρχηγείου σας σαν ένα μπλε παραλληλόγραμμο με το αντίστοιχο εχθρικό σε κόκκινο και όλα τα εχθρικά σκάφη επίσης κόκκινα. Θα παρατηρήσετε ότι εχθρικά και φιλικά άρματα αναβοσβήνουν αφήνοντας που και που να φανεί ένας αριθμός στη θέση



M 1 T A N K P L A T O O N

τους. Πατώντας F5 σας δίνεται ολόκληρος ο κατάλογος αυτών των αριθμών που αντιστοιχούν σε ένα ορισμένο τύπο οπλισμού. Εδώ πρέπει να πούμε ότι δεν βλέπετε τους εχθρούς σας πάντα, παρά μόνο όταν βρίσκεστε κοντά τους ή κάποια άλλη μονάδα σας ενημερώνει για τη θέση τους.

Μπορείτε να πάρετε μέρος στη μάχη σε μία από τις τρεις θέσεις μέσα στο τανκ που είναι:

TC UNBUTTONED VIEW:

Ως κυβερνήτης κοιτάτε έξω από το τανκ πάνω στον πυργίσκο. Από δω έχετε την καλύτερη θέα που είναι δυνατόν να έχετε μέσα από το τανκ και σαν όπλο έχετε ένα βαρύ πολυβόλο. Θυμηθείτε, σε μάχη να μην βγαίνετε πολύ έξω γιατί είσαστε τρωτοί.

TC BUTTONED VIEW:

Πάλι κυβερνήτης του τανκ αλλά αυτή τη φορά με σφραγισμένο το κλείστρο και πλήρως προστατευμένοι. Αυτό σημαίνει βέβαια μικρότερη ορατότητα.

GUNNER POSITION:

Είναι η πιο χρήσιμη θέση αφού από εδώ χρησιμοποιείται το κανόνι. Η ορατότητα που έχετε είναι η πιο περιορισμένη αλλά είναι αρκετή για να ανατινάζετε τα εχθρικά άρματα. Από εδώ επίσης διαλέγετε τον τύπο των πυρομαχικών που θα χρησιμοποιήσετε. Αυτά μπορεί να είναι:

MAIN COAX:

Το πολυβόλο του τανκ (μόνο για στόχους με ελάχιστη ή καθόλου θωράκιση).

SABOT:

Χρησιμοποιείται το κανόνι των 120 mm με το κανονικό αντιαρματικό βλήμμα.

HEAT (HIGH EXPLOSIVE ANTITANK)

Τα ιδανικά βλήματα για όλων των ειδών τους στόχους. Προσέξτε ότι στη θέση του πυροβολητή δεν αλλάζει πορεία το τανκ αλλά γυρίζει απλώς ο πυργίσκος.

DRIVER'S VIEW:

Παίρνετε τον ρόλο του οδηγού και από εδώ μπορείτε να αλλάξετε πορεία. Έχετε και την δεύτερη καλύτερη οπτική.

Aνάλογα τώρα με το έδαφος αλλάζει η ταχύτητα και η συμπεριφορά του οχήματος. Σε



της σαν λάστιχο αυτοκινήτου.

Περνάμε τώρα στα πολλά εξελιγμένα μηχανήματα που θα κάνουν τη ζωή σας στο τανκ πιο εύκολη (εμένα μου λες). Πρώτα η μεγένθυση που βοηθάει να βρείτε τους αντιπάλους σας από απόσταση, το COMPUTER που πατώντας SPACE σας δίνει την απόσταση του εχθρικού οχήματος και αυτόματα ρυθμίζει την γωνία του κανονιού για την καλύτερη δυνατή στόχευση. Κρατώντας πατημένο το SHIFT δώστε εσείς το βεληνέκς. Έχετε στη διάθεσή σας επίσης όργανα που σας επιτρέπουν να βλέπετε τη νύχτα όπως τη μέρα (μόνο που έτσι δεν ξεχωρίζουν τα εχθρικά από τα φιλικά σκάφη).



Καπνογόνα και ειδικά συστήματα παραγωγής καπνού που καλύπτουν τα νώτα σας συμπληρώνουν τα «κομφορ» σας. Ορισμένα από αυτά τα όργανα ενεργοποιούνται μόνο από μια ορισμένη θέση στο τανκ.

Εκτός από την διακυβέρνηση του δικού σας τανκ, μπορείτε να δώσετε διαταγές σε ολό-

κληρη τη διμοιρία ή σε κάθε ένα τανκ ξεχωριστά. Όλοι βέβαια ακολουθούν εσάς ως αρχηγό αλλά με τις κατάλληλες εντολές τους στέλντε αλλού. Πάντως η κίνηση των οχημάτων πάνω στο χάρτη θα μπορούσε να είναι πιο γρήγορη. Οι εξουσίες σας όμως δεν σταματάνε εδώ. Ελέγχετε ακόμα και τις μονάδες που σας υποστηρίζουν. Οι SUPPORT UNITS λοιπόν είναι ή ομάδες εδάφους (με τανκ μάχης, ελαφριά άρματα ή πυροβολικό ή πεζικό με πολυβόλα και αντιαρματικά ή ρουκετοβόλα άρματα) ή μονάδες αέρος, ελικόπτερα και αεροπλάνα. Πηγαίνετε στο κατάλληλο μενού (με το πλήκτρο F7) και καλέστε – εάν υπάρχει – την υποστήριξη. Αν είναι πυροβολικό βάλτε πρώτα τον κέρσορα στη θέση που θέλετε να βομβαρδίσετε και μετά πατήστε το πλήκτρο. Τα ελικόπτερα και τα αεροπλάνα επιλέγουν μόνο τους τους στόχους τους, αλλά συνήθως ξεκινάνε από τους λόφους ψάχνοντας για τυχόν κρυμμένους εχθρούς. Τα πιο εύστοχα σώματα του στρατού σας είναι τα ρουκετοβόλα και πυραυλοβόλα άρματα καθώς και τα σώματα που είναι εξοπλισμένα με TOW MISSILES. Γενικά αν δεν έχετε υποστήριξη τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα. Αλλά δεν είσαστε οι μόνοι με πολ-

λά και πολλαπλά οπλικά συστήματα γιατί πυραύλους και πυροβολικό καθώς και αεροπορία έχουν και οι εχθροί σας. Έτσι φτάνουμε στο πιο ωραίο μέρος του GAME, τις μάχες της διμοιρίας σας με την εχθρική αεροπορία. Αν και αυτό θα συμβεί αρκετά σπάνια (μια φορά στις τέσσερις ώρες) πρέπει να είστε προτετοιμασμένοι γιατί μια τέτοια επίθεση καταστρέφει τη διμοιρία σας με



σα σε λίγα λεπτά. Για να σας βοηθήσουμε σας λέμε να καλέσετε αμέσως όποια αεροπορική υποστήριξη έχετε και να δώσετε διαταγή στα τανκ σας να κινούνται. Ύστερα δώστε την εντολή FIRE AT WILL και πατήστε το πλήκτρο F1. Θα βρεθείτε πάνω στον πυργίσκο με το πολυβόλο. Προσπαθείστε να πετύχετε το εχθρικό αεροσκάφος, χρησιμοποιώντας και ζουμ αν είναι μακριά. Εύκολα εντοπίζετε τα αεροσκάφη, αλλά δύσκολα θα τα πετύχετε. Όταν ένα αεροπλάνο χτυπηθεί θα διαλυθεί στον αέρα ή θα πέσει και θα συντριβεί στο έδαφος.

Και οι μάχες στο έδαφος όμως είναι πολύ καλές. Ο τρόπος με τον οποίο σημαδεύετε τα εχθρικά τανκ και τα ποικίλα οχήματα που αντιμετωπίζετε, είναι εξαιρετικά ρεαλιστικός. Τα οχήματα (αν τα πετύχετε) κάνουν μια χαρακτηριστική έκρηξη και ξανααντινάζονται πάλι μετά από λίγο. Μετά από κάθε βολή πρέπει να περάσουν μερικά δευτερόλεπτα για να ξαναγεμίσει το κανόνι. Η αίσθηση του ρεαλισμού γίνεται ακόμα πιο έντονη καθώς τα υπόλοιπα άτομα που αποτελούν τη διμοιρία σας δρουν ανεξάρτητα μέσα σ' ένα χαλασμό από εκρήξεις. Με τα πλήκτρα F9 – F10 μπορείτε να βλέπετε τη δράση και το πεδίο της μάχης έξω από το τανκ και να περιστρέψετε την οπτική σας όπου θέλετε. Αν καταστραφεί το τανκ σας μπορείτε να μεταφέρετε την διακυβέρνηση σε ένα άλλο.

Υπάρχουν τρεις τρόποι για να τελειώσει μια μάχη: να καταστραφούν όλες οι δικές σας δυνάμεις (οπότε πρέπει να ξαναδιαλέξετε διμοιρία), να νικηθούν οι αντίπαλοι, ή να διαλέξετε την επιστροφή στη βάση με ALT + E.

Έτσι δεν υπάρχει περίπτωση να κολήσετε αν βρίσκεται κάπου κρυμμένος ένας εχθρός που δεν φαίνεται. Μετά το τέλος της μάχης σας δίνεται μια κατάσταση των επιδόσεών μας, η βαθμολογία σας και οι τυχόν προαγωγές και παρασημοφορήσεις που πετύχατε. Ως αρχηγός της διμοιρίας διαλέγετε εσείς ποιος θα προαχθεί και παρασημοφορηθεί κάνοντάς τον ταυτόχρονα πιο ικανό στα καθήκοντά του. Εδώ επίσης οι τυχόν απώλειες που είχατε συμπληρώνονται αυτόματα.

Ο χειρισμός όπως θα έχετε καταλάβει είναι πολύπλοκος αλλά μόλις μάθετε τα πλήκτρα που χρησιμεύουν περισσότερο δεν θα έχετε πρόβλημα. Η MICROPROSE δίνει στη συσκευασία του GAME δύο χάρτινα καλύμματα που εφαρμόζουν στο πληκτρολόγιο και δείχνουν την λειτουργία των πλήκτρων. Πολύ βολικό βέβαια αλλά δεν ταιριάζουν σε όλους τους τύπους των πληκτρολογίων. Τέλος πάντων.

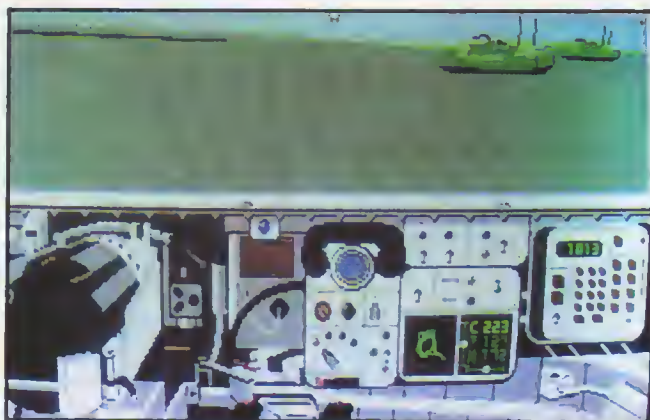
Από άποψη γραφικών το παιχνίδι τα καταφέρει πολύ καλά (ανάλογα με την κάρτα βέβαια). Στο χάρτη τα γραφικά είναι λειτουργικά ενώ στις μάχες και στην κίνηση 3D

και πολύ προσεγμένα. Οι εκρήξεις είναι πολύ καλές ενώ τα βλήματα φαίνονται που ταξιδεύουν στον αέρα. Οι σφαίρες του πολυβόλου φαίνονται περισσότερο από τα άλλα πυρομαχικά είτε χτυπάνε το έδαφος ή τους στόχους ή όταν ρίχνετε στον αέρα. Η ταχύτητα του GAME είναι ικανοποιητική, αλλά εξαρτάται κατά πολύ από το μηχάνημα που χρησιμοποιείτε.



Ο ήχος είναι κι αυτός σε υψηλό επίπεδο. Το τανκ έχει τους δικούς του ήχους (ακούστε πως κάνουν οι ερπηστρίες όταν περνάτε ποτάμι). Όλα τα προειδοποιητικά όργανα έχουν και ηχητικό σήμα. Οι εκρήξεις και το πολυβόλο είναι πολύ καλά επίσης. Το πιο εντυπωσιακό ηχητικό εφέ είναι οι βολές του πυροβολικού που πλησιάζουν. Να πούμε εδώ ότι στην αρχή του GAME

μπορείτε να επιλέξετε το μέσον από το οποίο θα ακούγεται ο ήχος, από ένα κανάλι μόνο, έως συνθεσάιζερ και ειδική MUSIC CARD.



Ένα από τα εντυπωσιακότερα στοιχεία του GAME είναι το MANUAL του. Εκατόν ενενήντα (190) ολόκληρες σελίδες όπου περιγράφονται πολλά από τα άρματα και τμήματα υποστήριξης του Αμερικάνικου και Σοβιετικού στρατού, με αρκετή λεπτομέρεια, ο τρόπος σύνταξης των ταγμάτων των διαφόρων σωμάτων, όλα τα στοιχεία βέβαια για να αρχίσετε το

παιχνίδι, οι τύποι των όπλων και των πυρομαχικών. Επίσης γίνεται μια αναδρομή στην ιστορία των τανκ και αναλύσεις στρατηγικής. Αυτό το MANUAL είναι γενικής εξοικείωσης με τα τανκ και την ιδιόρρυθμη στρατηγική τους και σαν βιβλίο δεν θα το βρείτε πουθενά αλλού.

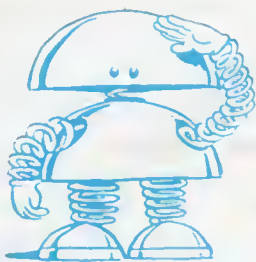
ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	93
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	81
ΓΕΝΙΚΑ	84

κείωσης με τα τανκ και την ιδιόρρυθμη στρατηγική τους και σαν βιβλίο δεν θα το βρείτε πουθενά αλλού.

Να πούμε εδώ ότι το GAME είναι άρτιο από κάθε τεχνική άποψη αλλά είναι ταυτόχρονα πολύ απαιτητικό ως προς το COMPUTER στο οποίο θα τρέξει. Πρέπει να έχετε έγχρωμο μόνιτορ για όλες τις κάρτες εκτός από HERCULES. Δύο

DRIVES δεν βλέπουν ποτέ και θα έχετε καλύτερη λεπτομέρεια στις μάχες και ταχύτητα αν χρησιμοποιείτε AT. Τι να γίνει, τα δυνατά GAMES θέλουν δυνατά μηχανήματα

Τελειώνοντας συνιστούμε ανεπιφύλακτα το GAME για κάθε φανατικό των εξομοιώσεων αλλά... Αυτό το «αλλά» υπάρχει γιατί παρατηρήσαμε μια περίεργη συμπεριφορά του παιχνιδιού στην αντοχή. Τις πρώτες δεκαπέντε με είκοσι ώρες θα παίζετε μετά μανίας, μετά όμως θα σας φανεί ότι κάνετε συνέχεια τα ίδια. Γιατί η MICROPROSE δεν φρόντισε έτσι ώστε να υπάρχουν περισσότερα πράγματα να κάνει κανείς;



SAM Coupé

Κιόρ είχαμε νο δούμε ένο καινού-
ριο μηχανήμα στην αγορά. Από
τότε που βγήκε ο ST και η Amiga,
δεν έχει εμφανιστεί κότι νέο. Θο περίμε-
νε λοιπάν κονείς οτι ένος καινούριος
υπολογιστής θα είχε κάποιες τεχνολογι-
κές καινοτομίες νο επιδειξει ή τουλάχι-
στον κότι ποραπάνω οπ' αυτούς που
κυκλοφορούν ήδη. Όμως ο SAM Coupé
της Miles Gordon Technologies (MGT)
χρησιμοποιεί τεχνολογίο 8-bit(!) και μος
ξονοφέρνει στην εποχή του κοσετόφω-
νου, του Z80 και του Sinclair, οφού
περηφονεύεται οτι είναι αυμβοτός με
Spectrum. Αυτό όμως δεν σηοίνει οτι
πρέπει νο οπογοητεύοοστε. Ας δούμε
καλύτερο τι έχει να προαφέρει ο SAM
και κυρίως σε ποιό τιμή.



COUPE ΝΑΙ, ΓΙΑΤΙ ΟΜΩΣ;

Το μηχανήμα περικλείεται σε ένο
άοπρο κουτί μετρίων διοοτάσεων,
με τέααερα μπλέ ποδοράκια και
επικλινές πληκτρολόγιο (εξ ού και το
όνομα). Το κοκά είναι οτι ουτό είναι στα-
θερό και δεν μπορείτε νο αλλάξετε την
κλίση. Το πληκτρολόγιο έχει 72 πλήκτρα
στο οποίο περιλαμβάνονται και 10
function keys που χρηοιμεύουν και οον

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

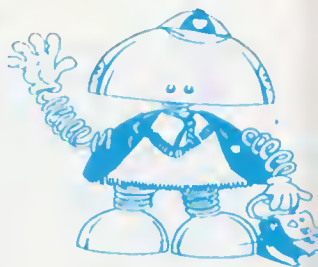
αριθμητικά. Η οίοθηση των πλήκτρων
είναι κολή ον και θα τα προτιμούοο
κάπως πιο σκληρά. Στη μπροσπινή μεριά
υπάρχουν δύο καλύμμοτο που ον τραβη-
χτούν οποκαλύπτουν ισάριθμες κενές
θέοεις γιο drives 3.5 ιντοών δεξιά και ορι-
οτερά. Όμως, η πιο εντυπωσιοκή άψη
του SAM είναι πιάω. Μιο προγομικά
μεγάλη ποικιλία υποδοχών δίνει την
οίσθηση οτι το μηχανήμα είναι έτοιμο γιο
κάθε είδους επέκτοση. Από δεξιά προς
τα οριοτερά λοιπάν έχουμ: υποδοχή
ούνδεσης του τροφοδοτικού (που είναι
ορκετά ογκώδες), υποδοχή SCART γιο
ούνδεση με TV ή monitor, διακόπτης
ON/OFF, θύρο γιο light-pen(!), υποδοχή
γιο ούνδεση με καοε-
τοφωνο, θύρο 64-pin
γενικής χρήσης, κουμπί
reset, mouse port,
standard θύρο joystick,
MIDI IN & MIDI OUT
και τέλος ένο κουμπί
break που χρηοιμεύει
στο νο διοκάπτει ένο
προγομμο που τρέχει.
Παρά την ορχική εντύ-
πωση, μιο δεύτερη

αεψη δειχνει οτι λείπουν ορκετά πράγ-
ματο οπό τον SAM. Κοταρχήν δεν υπάρ-
χει ούτε οεριοική ούτε παράλληλη θύρο
γιο ούνδεση με περιφερειακά πρώτης
ονάγκης πχ. εκτυπωτή. Βέβαο. με ένο
interface της MGT που
θο μπαίνει στη γενική
θύρο επέκτασης μπορεί-
τε να καλύψετε τις
ελλείψεις, αλλά αν και
άτον βγεί δεν θο είναι
φυσικά δωρεόν. Επίσης
η θύρο του mouse κάθε
άλλο πορά standard
είναι, ενώ μια δεύτερη

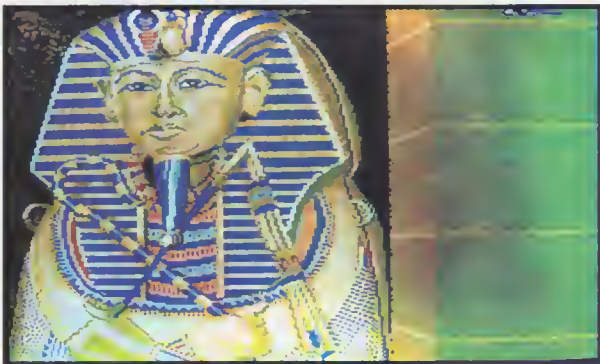
υποδοχή γιο joystick ήταν οποροίτητη
οφού το μηχανήμα οπευθύνεται στη
home αγορά. Με άλλο λόγια είστε ατο
...έλεος της MGT, εκτάς και ον αποφοσί-
οουν τρίτοι κοτοοκευαστές νο υποστηρί-
ξουν τον SAM, πράγμο όμως που δεν
είναι οκόμο οίγουρο. Ας μην είμαατε
άμως γκρινιάρηδες και ος προχωρήσου-
με ατο εσωτερικό όπου το πράγμοτα
είναι οοφώς καλύτερο.

TO HARDWARE

Οι έξι βίδες βγήκον εύκολο, το
κόλυμμο τροβήχτηκε και ...το κενό
που υπάρχει στο εαωτερικά του
SAM με άφησε άφωνο. Η πλοκέτο κοτο-
λομβάνει περίπου το ένο τρίτο του
χώρου οφήνο-
ντος ορκετή
άνεση γιο το
δύο drives και
την επέκταση
μνήμης. Η
MGT κοτάφερε
νο επιτύχει
υψηλά επίπεδο
ολοκλήρωσης
και αυγκέντρωσε όλη την εξωτερική
λογική του ουσότηματος σε ένο μεγάλο
gate array chip που περιέχει 10000
πύλες. Έτσι ο SAM οποτελείται από λίγα
μόνο chips: CPU είναι ο Z80B ατα



6MHz, το επιβλητικό VLSI ολοκληρωμένο παι-
ζει το ρόλο του
graphics processor, δυα-
γρήγορα chips απαρτι-
ζουν τα 256K μνήμης
για ROM των 32K περιε-
χει τη BASIC και τα λει-
τουργικά σύστημα, ενώ
η εικόνα συμπληρώνεται
με το MC1377 video
chip της Motorola και τη γεννήτρια ήχων
SAA1099 της Philips.



ρελιωνεται αυτεχως, μπορείτε να τρε-
ξετε θεωρητικά απαιδηπατε πράγραμμα
του Spectrum. Βέβαια για τη λειτουργία
αυτή χρειάζεστε drive γιατί αν περιμένε-
τε το κασετόφωνο... Πάντως, όταν αρχί-
σουν να αναπτύσσονται προγράμματα
που να εκμεταλλεύονται πλήρως τις
δυνατότητες του μηχανήματος, θα δούμε
σίγουρα θεαματικά αποτελέσματα. Το

να φτάσει τον SAM στα επίπεδα του
ATARI 520STFM για παράδειγμα, χρειά-
ζεται επιπλέον 25000 δρχ για το drive,
10000 δρχ για ποντίκι και 10000 περίπου
για τα πρόσθετα 256K RAM. Αθροισμα
100.000

δραχμές κι
κάμα δεν
έχουμε την
ανάλυση
640x400, τη
σειριακή
θύρα, την
παράλληλη...
Ειλικρινά δεν
καταλαβαίνω γιατί θα προτιμούσε κάποι-
ας ένα μηχάνημα με Z80 και αβέβαιο
ακάμα μέλλον, από ένα άλλα με 68000,
GEM, τεράστια βάση χρηστών και μεγά-



ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Aπό πλευράς ήχου υπάρχουν 6
κανάλια με 8 οκτάβες και στερεο-
φωνική δυνατότητα, ενώ στα γρα-
φικά τα πράγματα είναι πιο πολύπλοκα.
Υπάρχουν 4 διαφορετικά modes. Mode
1: 32x24 χαρακτήρες, 2 χρώματα ανά
χαρακτήρα, 16 χρώματα συνολικά από
128, συμβατό με Spectrum. Mode 2:
Όπως το mode 1 αλλά με 32x192 χαρα-



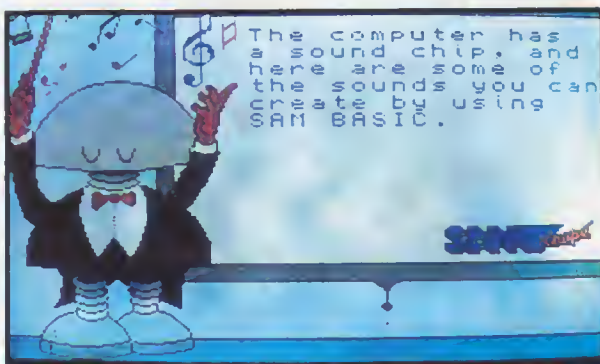
FLASH, ένα πρόγραμμα που δίνεται μαζί
-αι σας επιτρέπει να δημιουργήσετε
-σταπληκτικές έγχρωμες εικόνες (αλλά
-αι animation), είναι ένα καλό πρώτο
πείγμα.

λη ποικιλία προγραμμάτων αφού έχουν
την ίδια σχεδόν τιμή. Ο SAM είναι πάρα
πολύ καλός σαν 8-bit υπολογιστής αλλά
έπρεπε να έρθει σε άλλη τιμή, για να
είναι ανταγωνιστικός. Να συμπληρώσου-
με ότι το μηχάνημα παραχωρήθηκε από
το κατάστημα ΕΛΕΝΗ ΚΟΥΝΑΝΗ
Computers, Στουρνάρα 20, τηλ 3646725.

ΤΙ ΔΙΝΕΤΕ ΚΑΙ ΤΙ ΠΑΙΡΝΕΤΕ

κίτρες Mode 3: κείμενο 80 στήλων,
512x192 pixels, 4 χρώματα ανά γραμ-
μή. Mode 4: 256x192 pixels, 16 χρώματα
ανά γραμμή από 128. Επίσης σε κάθε
interrupt μπορούν να επανακαθορίζονται
τα χρώματα. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε
να εμφανίσετε και τα 128 ταυτόχρονα με
την κατάλληλη τεχνική. Ωραία όλα αυτά
αλλά με τα software τί γίνεται; Υπάρ-
χουν χιλιάδες έταιμα προγράμματα για
το SAM! Ναι, είναι γεγονός. Τρέχοντας
τον Emulator που δίνεται μαζί (και που

Πέρα από τις διάφορες περιγραφές,
σίγουρα άλαι
ενδιαφέρονται να
μάθουν την τιμή. Λαι-
πόν εδώ τα πράγματα
είναι μάλλον απαγα-
τευτικά. Ο SAM κοστί-
ζει περίπου 55000
δραχμές χωρίς drives
και με 256K μνήμης! Αν
κάποιος προσπαθήσει



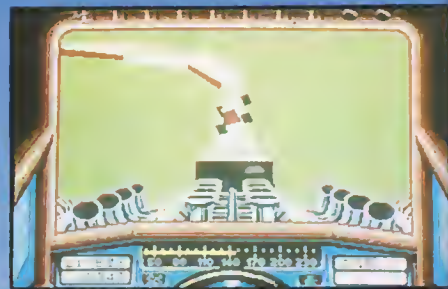
STUNT CAR RACER

Εγκατασταθείτε στη θέση του οδηγού ενός από τα πιο άγρια αυτοκίνητα αγώνων όπως το Stunt Car Racer. Εξαρτάται από σας να αποδείξετε το πόσο καλοί οδηγοί είστε και να διαπιστώσετε αν έχετε τις δυνατότητες να γίνετε κάποτε πρωταθλητής διεθνούς επιπέδου.

Με την πολύ γρήγορη τούρμπο V8 μηχανή που σας παρέχει την ισχύ για απίστευτες ταχύτητες, το αυτοκίνητο αυτό είναι ένας πραγματικός πύραυλος που καταπίνει τις αποστάσεις.

Οι πίστες είναι εντελώς εξωπραγματικές. Υπάρχουν επικίνδυνες στροφές που σας επιτρέπουν να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες και μεγάλες ράμπες που εκσφεδονίζουν το αυτοκίνητο στα ύψη. Γενικά θα φαίνεται να περνάτε τόσο χρόνο στον αέρα που θα μπορούσατε να δώσετε εξετάσεις για πιλότος!

Αγωνιζόσαστε με αντιπάλους οδηγούς ελεγχόμενους από το computer, όπως ο Dare Devil και ο Road Hog. Οδηγείτε και πηδάτε τις ράμπες τόσο γρήγορα που το αυτοκίνητό σας αρχίζει να παθαίνει ζημιές από τις πιέσεις που αναπτύσσονται και σιγά - σιγά να διαλύεται. Όμως δεν υπάρχουν βραβεία για τον δεύτερο καλύτερο σε αυτό το παιχνίδι. Είναι ΟΛΑ ή τίποτα.



Το Stunt Car Racer είναι διαθέσιμο για ST, Amiga, PC και C64.

*Micro
Style*



DELTA
COMPUTERS

ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΚΑΙ ΕΜΠΟΡΙΟ Η/Υ

stai

GAME REVIEWS

Κι αυτό το μήνα έχουμε για σας παλλές παρουσιάσεις νέων παιχνιδιών, που απασχολούν την πια μεγάλη και φιλόδοξη στήλη του περιοδικού. Θα αναφερθούμε σε μερικά βασικά πρόγματα που πρέπει να γνωρίζετε σχετικά με τα στυλ των game reviews, όπως αυτά εμφανίζονται μέσα από τις σελίδες του USER.

Κατ' αρχήν το τεστ των παιχνιδιών θα γίνεται σε όσο το δυνατόν περισσότερα διαφορετικά formats, για να ικανοποιούνται οι χρήστες όλων των υπολογιστών κατά τον καλύτερο τρόπο. Για τα ίδια παιχνίδια όμως θα γίνεται αναφορά σε άλλα formats, μόνο αν υπάρχουν σημαντικές διαφορές που να δικαιολογούν κάτι τέτοιο. Νομίζουμε ότι είναι ορκετό βαρετό να επαναλαμβάνουμε συνέχεια ότι τα γραφικά στα ST είναι καλύτερα απ' αυτά του Amstrad ή ότι ο ήχος της Amiga υπερτερεί του... Spectrum. Αυτό άλλωστε είναι ευνόητο και γνωστό σε όλους.

Κάθε παιχνίδι θα συνοδεύεται από δύο πίνακες. Ο πρώτος απ' αυτούς θα περιέχει τη βαθμολογία που δοσίζεται σε μία κλίμακα με άριστα τα 100. Θα βαθμολογούνται αρισμένα σταθερά χαρακτηριστικά, όπως γραφικό, κίνηση (animation), ήχος, ευκαλία χειρισμού, πλακή-υπόθεση (ειδικά για τα simulations θα βαθμολογείται η πιστότητα αναπαράστασης της πραγματικότητας), πακέτα (εμφάνιση και manual), αντοχή (διάρκεια ενδιαφέροντος) και αξία τιμή (τι προσφέρει το παιχνίδι σε σχέση με το χρήμα που πληρώνετε).

Ογενικός βαθμός, δεν βγαίνει απαραίτητο (ή μάλλον δεν βγαίνει σχεδόν πατέ) από τον μέσο όρο, αλλά από μία καθακή εκτίμηση της εντύπωσης που αφήνει το παιχνίδι. Ίσως θα πρέπει ο ονογνώστης, να δώσει τη δική του βαρύτητα στο επιμέρους στοιχείο που τον ενδιαφέρει περισσότερο.

Οδεύτερος πίνακας θα σας δίνει με μια ματιά όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού: τίτλο, software house, διαθέσιμα formats, τιμή, τον υπαλαγιστή στην οποία έγινε το test καθώς και την εταιρία που διαθέτει το παιχνίδι. Εδώ να διευκρινίσουμε ότι οι τιμές που αναφέρονται περιλαμβάνουν το ΦΠΑ και είναι οι πρατεινόμενες λιανικές τιμές των αντιπρασώπων (πρόγμα που σημαίνει ότι σε κάποια μαγοζιά μπορεί να βρείτε διοφοροποιημένες τιμές).

Επίσης, τα reviews θα συνοδεύονται από τα ειδικά σήματα που βλέπετε (το καθένα αντιστοιχεί σε κάποια από τους πια δημοφιλείς υπολογιστές που καλύπτει το USER), για να μπορείτε εύκολα και γρήγορα να εντοπίζετε αυτό που θέλετε. Κι αυτό ισχύει και για τα υπόλοιπα περιοδικά. Επιπλέον, τα καλύτερα παιχνίδια που συγκεντρώνουν υψηλή βαθμολογία θα μαρκούνται με το ξεχωριστό σήμα USER HIT!

Κλείνοντας, να επισημάνουμε δύο πράγματα ακόμη πριν σας αφήσουμε να οπαυώσετε τις επόμενες σελίδες. Μπορεί στα USER να δείτε κάποιο παιχνίδι που έχουν ήδη παρουσιάσει σε άλλα περιοδικά τους προηγούμενους μήνες. Αυτό αφέιεται στα γεγονότα ότι τα USER δεν κάνουν πατέ reviews από κόπιες αλλά μόνο από αυθεντικά παιχνίδια που παραχωρούνται από τους αντιπρασώπους την επαχή που έρχονται επίσημα για πρώτη φορά στην Ελλάδα. Αυτό επίσης συνεπύεται ότι αν για οποιονδήποτε λόγο κάποιος αντιπράσωπος δεν συνεργάζεται μαζί μας, στερεί από τους ονογνώστες μας τη δυνατότητα να ενημερωθούν για τα παιχνίδια που διαθέτει στην αγορά.



Οταν η RAINBOW ARTS οναλομβάνει την εκπλήρωση ενός shoot 'em up το πράγματα γίνονται ολοφάνερα για την ποιότητά του. Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται γύρω στο 2020, μια εποχή γεμάτη από εκπλήξεις. Μια από αυτές, ήταν και η ξοφνική εμφάνιση των όχι και τόσο φιλήσυχων εξωγήινων. Η διάθεσή τους έγινε εμφανής από τις πρώτες κιόλας μέρες καθώς τα 20% της Γης ήταν υπό την κυριαρχία τους και αυτό σημαίνει ότι το πράγματο δεν είναι και τόσο καλό. Η κύριο βάση τους βρίσκεται στο βάθος του ωκεανού εκεί πρέπει να ξεκινήσετε την απαστολή σας.



Επειδή όμως οι εξωγήινοι είναι πολύ πιο ανώτεροι σε οπλισμό και γενικά σε δύνομη κάτω από το νερό, πρέπει να τους βγάλετε στην επιφάνεια της γης. Σ' αυτό το σημείο, ξοφνικό, κόποιος από τους αρχηγούς της γης θυμήθηκε τις ικονότητες που είχαν σε παλιότερους πολέμους κι έτσι σας διάλεξε για αυτή την αποστολή. Το X-OUT αποτελείται από οκτώ μεγάλες πύσσες που είναι γεμάτες από ονεπιθύμητους εχθρούς και τεράστια τέρατα στο τέλος κάθε πύσσας. Έτσι λοιπόν πρέπει να εξολοθρεύσετε κάθε εχθρό, ελευθερώνοντας τους οκτώ αυταύς τομείς.

Όλο το εξωγήινο οπλικό συστήματο είναι στη διάθεσή σας και αυτό γιατί κοτόκοποι σας κοτόφεραν να κλέψουν το σχέδιο και το υλικό των όπλων από τους εξωγήινους. Το άσχημο α' αυτή την υπόθεση είναι ότι η κυβέρνηση δεν είναι γενναιοδωρη και δεν σας δίνει τα οποραίτητο υλικά για τα όπλα αλλά ούτε το λεφτά για να τα πόρετε. Σκεφτείτε ότι για την αγορά των όπλων χρειμαπαιήσατε δικό σας λεφτό!!



Πριν ξεκινήσετε το κάθε level, διαλέγετε το είδος των ακοφών που θα πόρετε καθώς και τα άπλα που θα χρησιμοποιήσετε. Το παράξενο σε εμφάνιση τέρας στην πάνω οριστερή γωνία πορατηρεί τη αωστή πώληση όπλων. Στην οκριβώς οντίθετη γωνία υπάρχει το score σας. Βαιοζόμενα ο' αυτό αγοράζετε το όπλο. Αν θέλετε όμως κόποιο είδη έτοιμα για χρήση όπλα, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε τα άλλο τέρας που βρίσκεται κάτω από το score σας. Η λειτουργία των όπλων είναι κάπως πολύπλοκη αλλά είναι απαραίτητη αν θέλετε να πότε καλό στο παιχνίδι. Το όπλα βρίσκονται

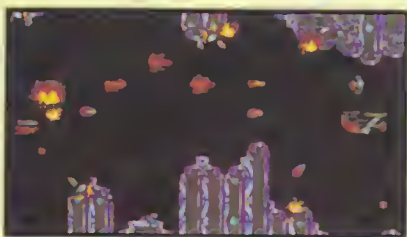
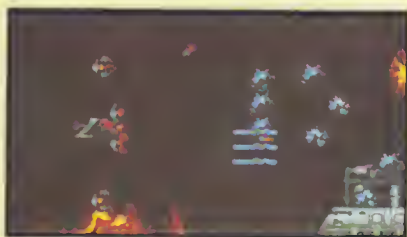


ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	91
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	91
ΓΕΝΙΚΑ	92

X-OUT

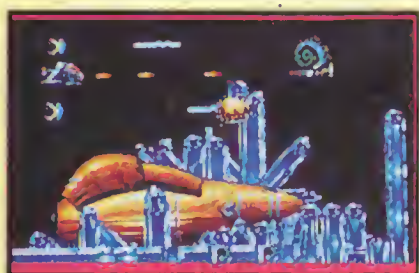


Τα X-OUT είναι από τα εντυπωσιακότερα παιχνίδια του είδους του. Η κίνησή του είναι αμαλή και αριζόντια προς τα δεξιά. Τα τέρατα που πρωταγωνιστούν εμφανίζονται με ρυθμό 50 εικάνες τα δευτεράλεπτα. Τα χρώματα που εμφανίζονται στην αθόνη του-τάχρανα είναι 48 δίνοντας έτσι μια εντυπωσιακή εικόνα, ιδίως στα background που είναι από τα πιο πετυχημένα, έχοντας την πραγματική άψη της θάλασσας. Ο ήχος είναι τραμερός και αλλάζει από level σε level. Τα ηχητικά εφέ είναι όμως αυτά που δίνουν στα παιχνίδια αυτή τη ρεαλιστικότητα. Αξιοσημείωτα είναι ότι ο συνδυασμός είναι απίθανος χωρίς να υπάρχουν τυχόν προβλήματα.



στη μέση της αθόνης. Στην πρώτη σειρά είναι οι standard βαλές.

Ανάλογα με τη χρηματική σας κατάσταση μπορείτε να διαλέξετε από τις τρεις διαφορετικές σε δύναμη βαλές. Δίπλα υπάρχουν τέσσερα είδη υπαβρυχίων ακαφών. Κάθε ένα από αυτά περιέχει και κάποιες extra λειτουργίες. Μετά υπάρχουν αειρές αλόκληρες από άπλα που μπαίνουν σε λειτουργία από τα fire button ή από τα πληκτρολόγια. Αναλυτικότερα υπάρχουν πολλές διαφορετικές σε αποτελεσματικότητα βόμβες, όπως και κινούμενες. Κάθε μια από αυτές τις βόμβες μπαίνει αυτόματα σε λειτουργία. Ακριβώς δίπλα υπάρχουν και τα πιο χρήσιμα (κατά τη γνώμη μου) όπλα και αυτά γιατί η δύναμή τους είναι τραμερά καταστροφική. Αυτά είναι τα electric bar, club arm, flame-thrower και τα smart shot. Μπορείτε να τα ενεργαποιήσετε αν έχετε παλλή ώρα πατημένα τα καμπύ των βαλών. Ένα βασικό πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι τα άπλα εκείνα που περιστρέφονται γύρω σας σε διαφορετικούς συνδυασμούς και θέσεις. Οι θέσεις που μπορούν να ταπαθετηθούν είναι στα μέρη που βρίσκονται τα τετράγωνα. Όπως καταλαβαίνετε τα άπλα στα παιχνίδια είναι πολύ σημαντικά για την καλή αντιμετώπιση των εχθρών.



Τα X-OUT κατά τη γνώμη μου έχει πάρα πολλές ιδέες από άλλα παιχνίδια. Κλασικά παράδειγμα είναι τα weapon shop που μαιάζει πολύ με αυτά του Xenon II. Τα μεγέθος των sprites είναι γενικά μικρά αλλά είναι πολύ καλά στην κίνηση κι αυτά που κυριαρχεί σε αυτά είναι το μεταλλικό χρώμα. Κλασικά είναι τα τέρατα στα τέλη της αθόνης που τα συναντάμε σε όλα τα παιχνίδια του στυλ αυτού.

Τα X-OUT λοιπόν είναι από τα καλύτερα παιχνίδια και αυτό γιατί γίνεται τέλειος συνδυασμός των παραπάνω. Ο ήχος και τα ηχητικά εφέ είναι σε αρμονία καθώς συνδυάζονται τέλεια μεταξύ τους. Τα foreground και τα background γραφικά με την αμαλή κίνη-



ση των διαστημόπλοιων και τα πολύ καλά scrolling της αθόνης αίγαυρα εντυπωσιάζουν τον παίκτη. Η καλύτερη έκδοση είναι για Amiga αν και δεν χάνουν σε τίποτα οι άλλες, όπως του ST. (Το πρατέριμα όπως καταλάβατε ήταν ο καταπληκτικός ήχος της). Τα X-OUT είναι αίγαυρα από τα παιχνίδια που αξίζει να ξαδέψετε πολλές ώρες μαζί του.

ΤΙΤΛΟΣ	X-Out
HOUSE	Rainbow Arts
FORMAT	Amiga
TIMH	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD





Το Player Manager είναι η τρίτη και η πιο λεπτομερής έκδοση του Kick-Off. Σε αυτό μπορείτε να αναπτύξετε και να οργανώσετε την ομάδα σας εφαρμόζοντας την τακτική που προτιμάτε. Μελλοντικές υποσχέσεις για επιτυχία και δόξα θα γίνουν πραγματικότητα μόνο με σωστές τακτικές και μεθόδους.



Το γνώριμο καλό KICK OFF είναι εδώ!

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	90

PLAYER MANAGER

Το παιχνίδι περιλαμβάνει τέσσερις "Tactics" που μπορείτε να τις αλλάξετε και να σχεδιάσετε δικές σας. Η επιλογή ενός ποίκτη για μεταγραφή γίνεται από μίο γκόμο 1000 παικτών που συμμετέχουν στο πρωτόθλημα! Κάθε ένας από αυτούς έχει το δικό του μοναδικό προτερήματα που είναι μία μίξη των γενικών χαρακτηριστών. Οι μεταγραφές γίνονται πάντα με βάση το χρήματο που διαθέτετε. Το ποσό δεν είναι καθορισμένο και μπορεί να ολλόξει με τις κοτάλληλες διαπραγματεύσεις. Το ανώτατο όριο μεταγραφών είναι δύο την εβδομάδα συμπεριλαμβάνοντας και αυτές που απατύχατε. Ο κανονικός αγώνας γίνεται όπως και στο Kick-Off (στην πρώτη έκδοση), α έλεγχος

κεί πρέπει να βασιστείτε για να έχετε το οποιαδήποτε αποτελέσματα, προαχθή λαίον. Σημαντικό επίσης είναι και το ηθικό τους που πρέπει να είναι υψηλό γιατί επηρεάζεται όλη η ομάδα.

Έτοι πρέπει να προσέχετε ταυτόχρονα το ηθικό κάθε παίκτη ξεχωριστά αλλά και της ομάδας. Οι πληροφορίες που ανέφερα παραπάνω εμφανίζονται μόλις συμβεί κάτι που επέδρασε αρνητικά στην ομάδα.

Τα πράγματα στο Player Manager είναι πολύ δύσκολα γιατί όπως κοιτάβατε, λειτουργίες άπως αυτή της τοκτικής θέλουν χρόνο για να τις χειριστείτε τέλεια. Αλλά όταν καταφέρετε τον τέλειο έλεγχο του, τότε αίγυρο θα είστε ικανοποιημέ-



Καθορίστε την τοκτική σας!

είναι ίδιος άπως και το gameplay. Το κάθε ημίχρονο διαρκεί πέντε λεπτά, α χρήση μπορεί να ολλόξει την τοκτική και γενικά να ελέγχει την ομάδα όπως θέλει. Η επιλογή demo θα σας βοηθήσει πάρα πολύ, γιατί μπορείτε να μόθετε πιο κολό τι κάνουν οι λειτουργίες του Player Manager. Από αυτή την επιλογή μπορείτε ακόμα και να ολλόξετε την τοκτική που θα παίξετε. Καλή κίνηση είναι να προσέχετε τις πληροφορίες που παίρνετε για τους παίκτες και για τις τεχνικές που χρησιμοποιούν. Οι παίκτες οποδεικνύουν τις ικονότητές τους μόνο αν βριακονται στις θέσεις που παίζουν. Πάνω στις θέσεις τους μπορείτε να πειραματιστείτε βάζοντας κάθε έναν από αυτούς σε διαφορετική θέση. Έτοι βλέπαντος πώς αποδίδει επιλέγετε την καταλληλότερη θέση. Η πραγματική δυσκολία είναι να κατανοήσετε τον τρόπο που ελέγχονται οι ποίκες. Ε-



Αν μπορείτε να οξιοποιήσετε όλες αυτές τις πληροφορίες για έναν παίκτη...

νοι μαζί του. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουν καμιά διαφορό με τις παλαιότερες εκδόσεις γιατί είναι οκρβώς τα ίδια όπως α ήχας και η εντυπωσιακή του κίνηση, οι λειτουργίες που έχουν προστεθεί είναι μονοδικές, γιατί είναι στη σωστή θέση και γίνονται με το σωστό τρόπο.

Τελειώνοντας, το Player Manager δίνει μια νέα διάσταση στο παδόφαιρα και συγκεκριμένο στον τομέο της ρεαλιστικότητας.

ΤΙΤΛΟΣ	Player Manager
HOUSE	Anco
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

HIGHWAY PATROL II

Ενο ακόμα GAME για τους φίλους της ταχύτητας και της αυτοκινήτου. Είσατε ο οερίφης της περιοχής και πρέπει να συλλοβετε τους γκάνγκστερς που έχουν την οτυχία να μπαίνουν στην περιοχή σας, και το θράσος να τρέχουν στον αυτοκινητόδρομο.

Υπάρχουν έξι κοκοποιοί να διαλέξετε και χωρίζονται σε τρεις βαθμούς δυσκολίας, που δίνουν αντίστοιχο 2,5 και 10 χιλιάδες πόντους όταν τους πιόσετε. Μην ξεχνάτε ότι μοζεύοντας αυτούς τους πόντους είναι ο μόνος τράπος για να πάρετε κάποιο προωγή.

Ξεκινάτε με τον αριθμό πόντων που οντιστοιχεί στο επίπεδο δυσκολίας που διαλέξατε, και μειώνονται κοτό τη διόρκειο του παιχνιδιού οργό αλλό σταθερά, και ότον φτόσουν το μηδέν τότε... GAME OVER!

Χάνατε πόντους ότον πυροβολείτε στο δρόμο οθώους τουρίστες που περνόνα με το αυτοκινήτό τους, όταν τρακόρετε, και ότον

στοιχούν στην ίδιο θέση στο χόρτη - , οι πόντοι που έχετε και η κοτεύθυνση πρας την οποίο πηγοίνετε. Δίπλο, με κόκκινο δίνετοι η θέση του αυτοκινήτου των κοκοποιών πόλι με ουντετογμένες, όπως σας δίνει

ουνεχώς το ορχηγείο. Το αυτοκινήτο σας είναι ένα οπό εκείνα τα μεγάλο ομερικόνικο ομάξιο με μηχανή μερικών χιλιάδεων κυβικών. Είναι το πιο γρήγορο αυτοκίνητο στο GAME και έχει και όπισθεν που είναι πολύ εύχρηστη, ιδίως για να ξεφεύγετε από στριμωγμένες κοταστόσεις. Το τιμόνι έχει επονοφορά στις μεγάλες τοχύτητες και γενικό το ομόξι έχει πολύ καλή οδική ουμπεριφορά, πολύ καλό κράτημα στις οτροφές, κυρίως στην όσφαλο αλλό και στην έρημο. Μιλόμε για κονονική οδήγηση δηλαδή, μόνο που δεν βάζετε ταχύτητες, είναι ουτόμοτο,

πράγμα που είναι τελικό υπέρ της οδήγησης.

Στο ποκέτο του παιχνιδιού δίνεται και ένα χόρτης της περιοχής που οπότελείται από 38x38 τετραγωνόκια, μιο πολύ μεγάλη έκτοση πραγματικά. Είναι οποραίτητο κοτό τη διάρκεια του παιχνιδιού να το πογώνετε και να ουμβουλεύεστε το χάρτη για να ξερέτε κόθε στιγμή (ιδίως ότον βρίσκεστε σε μιο διοστούρωση) τη θέση σας, την κοτεύθυνσή σας και τη θέση του αυτοκινήτου που κοτοδιώκετε. Στην οδήγηση πρέπει να προσέχετε τα αυτοκίνητα που κινούνται στο δρόμο είτε έρχονται οπό το οντίθετο ρεύμο είτε πρέπει να το προοπεράοετε. Αν τρακόρετε δεν θα χόοετε ομέοως αλλό θα χρειοοτούν κι άλλες τράκες για να κοτοοτραφεί το ομάξι σας. Αν τρέχετε με μεγάλη τοχύτητα στις οτροφές πιθανότοτο θα τρακόρετε στις πινοκίδες ή θα βγειτε στην έρημο όπου θα πέοετε σε κάποιο κόκτο. Ένα οκόμο πρόβλημα που θα έχετε είναι η βενζίνη, γιατί το ομάξι σας κοιει πολλό (περισσότερα στις δύοκολες οποοστολές). Στο δρόμο σημειωμένο με ειδικό σήματο, όπως και στο χάρτη, βρίσκονται βενζινόδικο, όπου μιορείτε να γεμίσετε το ντεπόζιτό σας, ή πιο σπάνιο να αλλάξετε λόστιχο. Πολλών ειδών βλάβες μιορείτε να πάθετε τρέχοντας γρήγορα, κυρίως στην έρημο: No καεί η μηχανή ον τρέχετε πολύ ώρα στο φουλ (οπότε τελειώνει και το GA-

ME), να οκόοει κάποιο λάστιχο πράγμα που διορθώνεται χάνοντας όμως πολύτιμο χρόνο, ή να διαλυθεί εντελώς το ομόξι σας οπότε πάλι χάνετε. Ανάλογα με την περίπτωση εμφανίζεται στο monitor η κοτάλληλη οθόνη.

Είπαμε ήδη πως στο δρόμο ουνοντότε ορκετά αυτοκίνητα σε διάφορα χρώματα και όλο μοιόζουν μεταξύ τους - κάτι μετοξύ PORSCHE LAMBORGINI και GORVETTE. Το ομόξι των γκάνγκστερς ξεχωρίζει εύκολο γιατί είναι το μόνο κόκκινο αυτοκίνητο στο δρόμο. Για να τους συλλοβετε ποτήσατε S και βάλτε τη οειρήνα, ενώ ποτώντας T ποίρνετε το όπλο στο χέριο σας για να πυροβολείτε τους πολύ ζόρικοις. Κοτοδιώξτε τους κόνοντος ζιγκ-ζαγκ πίσω τους μέχρι να ποραδοοούν, και θα χρειαοτεί πολλές φορές να τους προοπεράοετε και να τους κόψετε το δρόμο για να σταμοτήσουν. Το γραφικό είναι όλα πολύ καλά, ενώ το οτοκίνητο που ουνοντότε στο δρόμο και το κόκκινο ομόξι των γκάνγκστερς είναι εξοιρετικό. Πολύ προοεγμένο το βουνό που φαίνονται στον οριζόνα και οι πόλεις. Η κίνηση είναι κι ουτή πολύ ομαλή και γρήγορη, με μόνο ποράπονα να είχαν πιο οργό βύθιομο οι πόλεις και το βουνό στον οριζόνα. Μιο οπό τις πιο ωραίες ατμοοφαιρικές μιοοικές ύπορχει στην αρχή του GAME που σας θυμίζει ότι βρίσκεστε σε ομερικόνικη έρημο με τεράστιους αυτοκινητόδρομους, πολύ ήλιο και μεγάλες τοχύτητες. Κοτά τη διόρκεια του παιχνιδιού δεν ύπόρχει κοθόλου μιοοικη αλλό ένος ουνεχής ήχος της μηχανής και το τρέξιμο των λαστίχων στις οτραφές. Αν και ο ήχος της μηχανής θα έπρεπε να είναι πιο δυνατός και η οειρήνα σας να μην οκούγετοι σαν πυροοβεοτική, ο ήχος του όπλου σας που πυροβολεί είναι απ' τους καλύτερους, οκούγετοι σαν το όπλο του DIRTY HARRY!

Μιο ρεαλιστική κοτόδιωξη λοιπόν, με οκηνικό την έρημο, είναι οίγουρα ελκυοτική. Και μην ξεχνάτε τον χρυσό κανόνα της αστυνομίας: μην πυροβολήσατε προτού σας πυροβολήσουν.

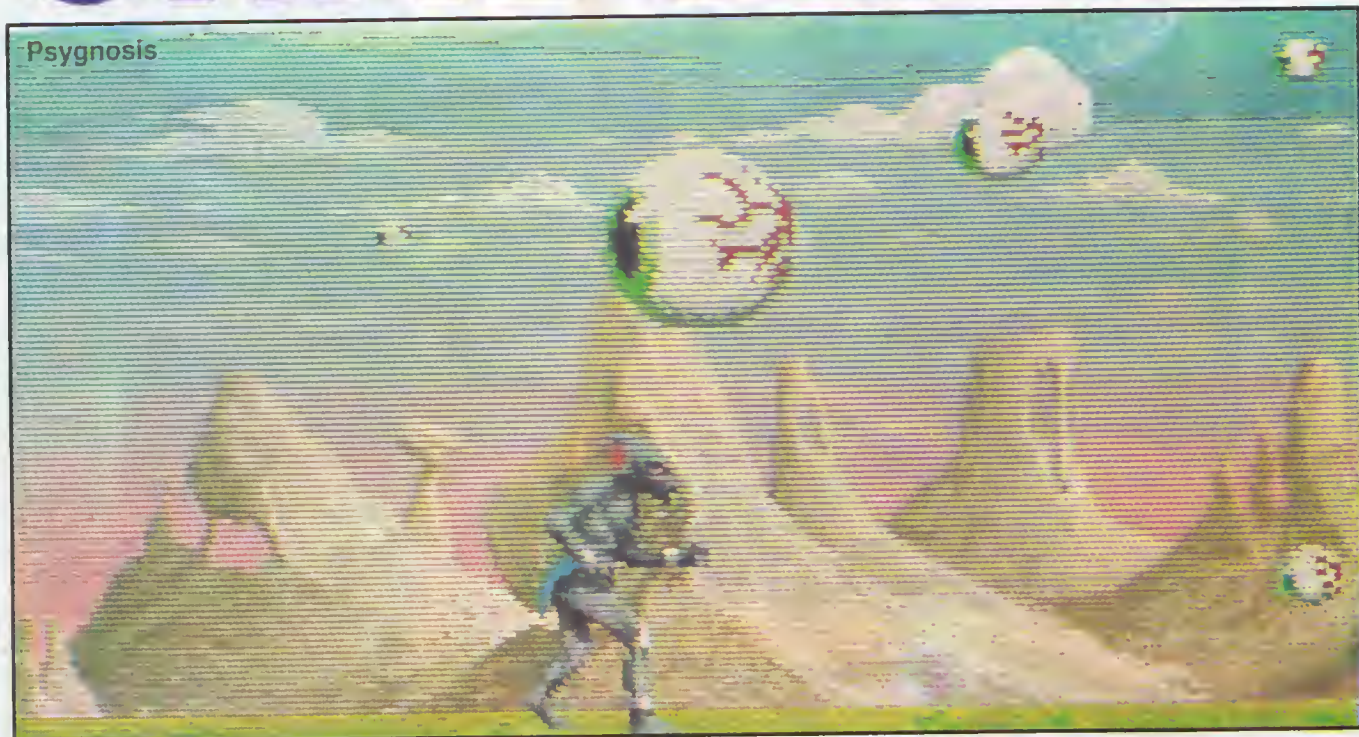


ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	74
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	81
ΓΕΝΙΚΑ	85

πυροβολείτε όοπλους γκάνγκστερς. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, περίπου το 2/3, τα κοταλαμβάνει ο δρόμος και το τοπίο όπου διοδραμοτίζεται το παιχνίδι, ενώ στο κότω μέρος είναι το εσωτερικό του αυτοκινήτου με το τιμόνι και φαίνονται το χέριο σας κοθώς οδηγείτε. Το όργανο του ομαξιού είναι ένα οτραφομέτρο, ο δείκτης της τοχύτητος, ο δείκτης της βενζίνης και ουτός της θερμοκρασίας της μηχανής. Στο πάνω μέρος της οθόνης φαίνονται η θέση σας στο δρόμο - με ουντεταγμένες που οντι-

ΤΙΤΛΟΣ	Highway Patrol 2
HOUSE	Microids
FORMAT	Amiga
TIMH	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

SHADOW OF



Βέβαια όλοι γνωρίζετε τα υπέρσχα αυτά παιχνίδια, μια και κυκλοφορούν κόπιες του εδώ και μήνες. Όμως τα USER δεν μπορούσε να μην τα παρουσιάσει γιατί πιστεύουμε ότι απαστελεί σταθμό στην ιστορία των computer games.

Σίγουρο εδώ και παλλά χρόνια, καθώς ξαπλώνετε στα μαλακά κρεβάτι σας, θα αναρωτιέστε αν πατέ γίνετε ένας υπερφυσικός παλεμιστής που καθώς μεγαλώνει έχει ως μοναδικά την εξάντωση των σατανικών δυνάμεων. Τώρα όμως ήρθε η ώρα να αναλάβετε αυτή την απαστολή και να πραγματοποιήσετε αυτά που είχατε ονειρευτεί. Έτσι στα BEAST η ιστορία δεν αλλάζει και παλύ καθώς σας έχει απαγάγει ένας τρελλός μάγας όταν ήσασταν μικρός, και χρησιμοποίησε όλα τα μαγικά του φίλτρα πάνω σας μέχρι να μεγαλώσετε κάναντάς σας

έτσι έναν τεράστιο άντρα με μαγικές δυνάμεις.

Στη συνέχεια όμως κάθε καλωσύνη που υπήρχε μέσα σας αβήστηκε από τη μνήμη σας με ύπνωση. Όμως κάπου βαθειά μέσα σας η ανθρωπιά και η αγάπη δεν είχαν χαθεί, λες και περίμεναν την μερο

για να επανέλθουν. Έτσι μπροστά σε μια απείρεια ακηνή θανάτου, άντρες, γυναίκες και παιδιά δεμέναι με αλυσιδές στρίγγλιζαν περιμένοντας τα αιγαιρα θανάτα τους στο βωμά του BEAST. Το απακαρύφωμα όμως ήταν αι κραυγές ενός γέρου που παρακαλούσε για τη ζωή του, «ήταν ο πατέρας σας». Αμέσως αι αναμνήσεις της ανθρωπίνης ζωής ξαναγύρισαν. Όλα άλλαξαν σε σας, ξεχνώντας τα χρόνια που υπηρετούσατε τον BEAST που προκάλεσε τελικά τα θάνατα του πατέρα σας και εξαλάθρευσε τη φυλή σας. Εκδίκηση και μίσος ήταν τα πρώτα πρόγμα που ακεφτήκατε.



ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	94
ΓΕΝΙΚΑ	97

THE BEAST



Όπως καταλάβατε, αυτή είναι η ιστορία του *Shadow of the Beast* που οίγουρο είναι από το παιχνίδι που ποτέ δεν ξεχνιούνται. Το background κινείται οριζόντιο όταν ο πολεμιστής σας ουξώνει τοχύτητα. Είναι ομαλό χωρίς καθυστέρηση ή πορομόρφωση της εικόνας. Κοθώς ξεκινά το παιχνίδι βρίσκεστε σε μια ηλιόφωτη πεδιάδα με το φεγγάρι να είναι ακόμη οροτό, ο' αυτόν τον πορά-

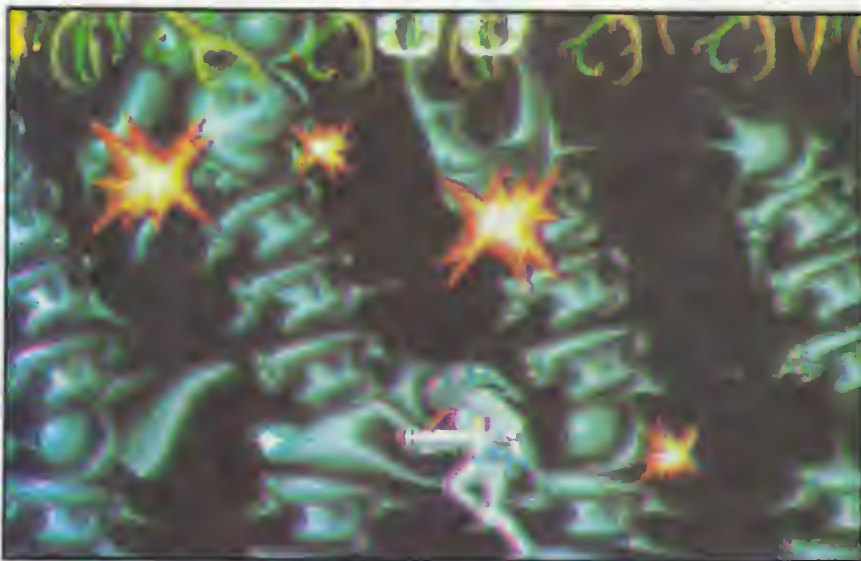
δι μοναδικό.

Στο *Shadow of the beast* χρησιμοποιήθηκαν νέες τεχνικές για να δημιουργηθούν το καλύτερο οπτικά και μαυαϊκό εφέ! Το *BEAST* αποτελείται από 350 οθόνες με γρήγορους, και εντυπωσια-

ροίτητη προϋπόθεση να βρείτε όπλα για να νικήσετε τους εχθρούς στο τέλος της πίστας. Σίγουρο το *Shadow of the Beast* είναι από τα καλύτερα ον όχι το καλύτερα παιχνίδι του είδους του, καθώς η βαθμολογία του σε όλους τους τομείς είναι υψη-

TITΛΟΣ	Shadow of the Beast
HOUSE	Psygnosis
FORMAT	Amiga
TIMH	5900
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ξενό κόσμο. Κοθώς προχωράτε, θα βρείτε μια πόρτο ο' ένα δέντρο που οδηγεί ο' ένα υπόγειο κόομο γεμάτο εχθρικό πλάσμοτο. Σε άλλες πίστες θα βρεθείτε σε κόστρο, νεκροταφείο, και σε σπηλιές με τέροτο. Οι μογικές δυνάμεις του *BEAST* και των οκολούθων του έχουν βαλθεί να σας εξολαθρεύσουν με κάθε τρόπο, γι' αυτό πρέπει να οκέφτεστε την κάθε κίνησή σας. Στο δρόμο σας θα ουναντήσετε δαίμονες, τέρατα, μπάλες-μάτια, α-



ράχνες, τεράτια φίδιο, και ότι άλλο φανταζεστε.

Το πιο επικίνδυνο τέρατα είναι στο τέλος κάθε πίστας. Εκεί θα ουναντήσετε τερόστιο sprites με πολύ ομαλή κίνηση, αλλά και τρομερή δύναμη, ουτό θα το καταλάβετε ον σας πετύχουν (ομέσως θα βρεθείτε στον άλλον κόσμο!). Αυτό όμως μην σας ονηουχεί, γιατί και εσείς όταν φτάσετε σε τέτοιο μέρη θα έχετε ήδη μερικά όπλα που οίγουρα θα σας βοηθήσουν να περάσετε στην άλλη πίστο. Ο πολεμιστής σας, έχει μόνο μια ζωή, ούτη φαίνεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Εκεί ούρχει ένα κορδιογράφημο και ένας διψήφιος οριθμός που δείχνει τον οριθμό των χτυπημάτων που μπορείτε να οντέξετε. Ακόμο ούάρχουν οντικείμενα που ονεβάζουν τη δύναμή σας και την οντοχή σας. Σίγουρο ούτοι θα σας φανούν αραοίτητοι ιδίως στην τελευταία πίστο με το *BEAST*. Η Psygnosis είπε στους Martin Edmondson και Pulhowareth (προγραμματιστές του Ballistik) να οφήσαν ελεύθερη τη φαντοοίο τους και να γράψουν ένα παιχνί-



κούς αντιπαλους, και είναι ένα κλασσικό Beat 'em up παιχνίδι με arcade adventure στοιχείο όπως το κλειδί που πρέπει να βρείτε για να περάσετε σε επόμενες πίστες του παιχνιδιού. Ακόμη είναι οπο-

λη. Ακόμα και το ποκέτο είναι υπέραχο' περιλαμβάνει ένα μπλουζόκι με το σήμα της Psygnosis και από κόνω ένα πολύχρωμο τέρας όπως είναι στο παιχνίδι. Το gameplay του είναι πολύ καλό αλλά δύοκολο. Το προβλήματο ξεκινούν ομέσως από την πρώτη πίστα. Ποιζοντας το παιχνίδι το πράγματο όπως θα διαπιστώσετε γίνονται όλο και πιο δύοκολο. Γρήγορες και οντονακλαστικές κινήσεις οποιτούνται για να ομορέσετε να επιβιώσετε. Μην ξεχνότε και το χρόνο, γιατί ον κοθυστερήσετε δεν θα κοτοφέρετε τίποτο άλλο από το να χόσετε. Το *Shadow of the beast* είναι ένα φανταστικό παιχνίδι με τραμερό gameplay και μονοδικό ήχο και γραφικό που οίγουρα δεν πρέπει να λείπει από τη ουλλογή κανενός!



HOSTAGES

Αρχίζουμε την περιγραφή της συλλογής με τα HOSTAGES. Εσείς και η ομάδα σας που οπατελείται από τρία άτομα είστε μέλη της κρατικής οργάνωσης για την εξάλειψη των τρομακράτων καθώς και για τη διάσωση των ομήρων που απογόνονται από τους τρομοκράτες. Είναι η πρώτη σας αποστολή μετά από τη βασική εκπαίδευση. Το όνομα αυτής OPERATION JUPITER και είναι μια από τις κορυφαίες που έχει αναλάβει η κρατική οργάνωση. Μερικοί Πακιστανόι τρομοκράτες έχουν οπαγόνει οθώρως παλι-

καρφωθούν στο σώμα σας). Βέβαια κόθε φορά που κοιτευθύνεται ένας προβολέας πάνω σας μπορείτε να ακύψετε και να αυρθείτε στο έδαφος ή να μπείτε σε κάποιο κτίριο ή με μια θεομοτική βουτιά να βρεθείτε πίσω από έναν τοίχα μέχρι να περάσει το φως. Σ' αυτό το σημείο πρέπει να σημειώσουμε τον όμαρφο ήχο που σας συνοδεύει στην προσπάθειά σας (όταν κρύβεστε χονηλώνει οϊγό-οϊγά έτοι ώστε να δίνει μια φοντοστική οϊοθηση αγωνίας!). Αφού κοιτοφέρετε να περάσετε την πρώτη φάση ένο ελικόπτερο αφήνει τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας στην τωράτσα της πρεοβείας με σκοπό να μπουν οθόρυβα και οφού οκοτώσουν τους τρομοκράτες να ελευθερώσουν τους ομήρους.



τες και τους κρατόνε φυλοκιαμένους μέσα στη ποκιστονική πρεοβεία με σκοπό να διοφύγουν για τη χώρα τους. Αυτό όμως πρέπει να μην συμβεί μια και θα έχει σαν αποτέλεσμα το διοουρμό της οργάνωσης σου. Η επιτυχία της οπποστολής σου εξορτότοι εξοκλήρου από την στρατηγική που θα ακολουθήσεις καθώς και από την τέλειο συνεργασία της ομάδας σου. Η οπποστολή σου αρχίζει από την οπένοντι πλευρά της πρεοβείας. Πρέπει να κοιτοφέρεις να προχωρήσεις κάποιο σημοντική οπποστοση από εκεί που βριοκεοοι έτοι ώστε να τοποθετήσεις τους τρεις οκοπευτές του σε κατάλληλες και κοίριες θεοεις, θέσεις οπέναντι από την πρεοβεία έτσι ώστε να έχουν την κοιτάλληλη θέο προς όλους τους ορόφους και το δωμάτιο. Εύκολο έεε; Νοι, ορκετά εύκολο αν δεν υπήρχον οι δεκόδες δέομες φωτός από την τωράτσα της πρεοβείας που κόθε φορά που σας φωτίζουν, οι τρομοκράτες ορχίζονται να σας ονεφοδιάζουν με οκοίρες (εκτός και αν κοιτοφέρετε να τις πιόσετε πριν

Βέβαια αυτό είναι λίγο οδύνωτο οφού υπάρχουν γύρω στους 10 τρομοκράτες και ο' αυτό το σημείο οναλομβόνουν δράση οι ελεύθεροι οκοπευτές σας που βριοκονται οπένοντι και που θα προσποθήσαν να ακοτώσουν όοους πιο πολλούς τρομοκράτες μπορούν. Αφού γίνει και αυτό, κρεμιέστε από την τωρότσα σε ύψος 39 μέτρων με ένο οκοινί και οφού φτώσετε έξω από ένο πορόθυρο το σπάτε και μπαινέτε μέσα. Σ' αυτό το σημείο το παιχνίδι γίνεται τριοδιόστοτο και βλέπετε τη δράση οον να βριοκεστε μέσα στο σώμα του ήρωα. Αφού φύξετε το δωμάτιο θα διοπιστώοτε ότι υπάρχουν μερικοί όγριοι τρομοκράτες που ευχορίσως θα σας φύτευον μερικές οφάιρες στο κρανίο. Εδώ πρέπει να φανείτε γρήγορος έτοι ώστε να προλάβετε να τους ακοτώσετε πρώτοι γιατί ολλιώς χάνετε ένο από το 3 μέλη της ομάδας σας.

Βέβοιο σαν να μην έφτονον όλο αυτό έχετε και κάποιο χρονικό όριο για να τελειώσετε την οπποστολή σας. Μόλις τελειώσατε την οπποστολή σας οκολουθούν μερικό σχόλιο από τον τύπο που δείχνουν το οπότελεομο της οπποστολής και τι οπήχηση είχε στην κοινη γνώμη. Γενικό το HOSTAGES είναι ένο πολύ κολό παιχνίδι με άφθονη δράση που αν και θα το τελειώοτε με σχετική ευκολία θα σας φάει ορκετή ώρα από το μοθημοτό σας.



BUBBLE GHOST

Τα BUBBLE GHOST είναι ένα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι που ίσως πατέ δεν είχατε φανταστεί ότι μπορείτε να παίξετε. Ελέγγετε ένα αυμαθητικά φαντασματάκι και προσπαθείτε να οδηγήσετε μια φαύακα μέσα από διάφαρα εμπόδια έτσι ώστε στο τέλος να φτάσετε σε κάποια έξαδα που οδηγεί στην επόμενη πίστα. Μέχρι τώρα όλα καλά. Για ρωτήστε όμως πώς θα οδηγήατε αυτή τη φαύακα ανάμεσα στα εμπόδια; Η απάντηση είναι απλή. Ούτε κλωτσώντας τη, ούτε τοαυλώντας τη. Απλά φουαώντας τη!!! Μάλιστα, καλά ακαύσατε.

Ο τρόπος χειριμαύ είναι αρκετά εύκαλας στη θεωρία αλλά ιδιαίτερα δύσκαλας στην πράξη. Πατώντας τα δεξί ή τα αριστερό καυμπί του mouse (μόνα με παντική παίζεται το παιχνίδι) το φαντασματάκι σας περιστρέφεται προς την αντίσταιχη μεριά. Τώρα πατώντας space το φάντασμα φουαεί τη φαύακα δίνοντας της κάποια ώθηση. Η δύναμη της ώθησης αυτής εξαρτάται από τα πόσα μακριά ή καντά βριοκεται το φάντασμα. Αν όλα αυτά σας φαίνονται αρκετά εύκαλα τότε αϊγαυρα μόλις πρωταπαίξετε το παιχνίδι, θα καταλάβετε πόσα έχετε γελαστεί. Πάντως εδώ πρέπει να τανιστεί πως παρόλο που το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα δύσκαλα δεν «παίζει» με τα νεύρα σας. Λίγη εξάακηση αλλά και λίγη τύχη θα σας φαναύν αϊγαυρα απαραίτητες.

Ο αριθμός των πιστών είναι αρκετά μεγάλος (τα manual αναφέρει κάπου 99) που χαρακτηρίζονται για την παικιλία τους και την ευρηματικότητά τους. Η επιλογή "practice" που περιέχεται στο παιχνίδι θα σας βαθηθεί να εξαικειωθείτε και να πειραματιστείτε μαζί τους.

Ας περάσαμε τώρα στον ταμέα των γραφικών και του ήχου. Εδώ έχουμε να παρατηρήοουμε πρώτα από όλα μια απλότητα στα γραφικά που σπάνια αυναντάμε στις μέρες μας σε άλλα παιχνίδια της Amiga. Σίγουρα μπαρούα να γίνει πολύ καλύτερη δουλειά. Και ο ήχας είναι αρκετά απλός με χαρακτηριστικό το φύσημα που ακαυγεται όταν πατάμε space και ταν βήχα που προκαλείται στα φαντασματάκι όταν τα παρακάνει στο φύσημα. Τέλας άλλα ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η κωμικότητά του σε μερικά σημεία. Γενικά πάντως το παιχνίδι είναι αρκετά αυμαθητικό.



TITΛΟΣ	American Dreams
HOUSE	Infogrames
FORMAT	ST, Amiga, C64, PC
TIMH	4500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

Το super ski είναι το δεύτερο παιχνίδι της συλλογής και είναι φτιαγμένο και αυτό από άλλη μια γαλλική εταιρία, την Microïds. Το παιχνίδι είναι ένα ski simulator που έχει να κάνει με τέσσερα αγωνίσματα του σκι.

Στάλομ, κατάβαση λόφου, άλμα και γιγαντιαίο ολόλομ. Για όσους από εσάς ξέρετε από σκι δεν θα σας φανεί δύσκολο να καταλάβετε πώς ακριβώς παίζεται το παιχνίδι... δηλαδή από πού πρέπει να περνάτε. Δυστυχώς όμως υπάρχουν και χρήστες που δεν ξέρουν από σκι και είμαστε αναγκασμένοι να τους περιγράψουμε τι πρέπει να κάνουν. Λοιπόν πρέπει να περνάτε ανάμεσα από δύο κόκκινες ή δύο μπλε «πόρτες» όπως λέγονται (σημείες) μαζεύοντας έτσι όσο πιο πολλές μπορείτε. Πόσο απλό μπορεί να είναι αυτό κατεβαίνοντας μια πλαγιά με 120 μοίρες κλίση; Ξέρω, ξέρω λίγο υπερβολικό αυτό που λέω αλλά και πάλι όση και να είναι η κλίση πώς μπορεί να κατευθύνεσαι από την μια άκρη της διαδρομής στην άλλη μέσα σε δευτερόλεπτο τρέχοντας με εκατό χιλιόμετρα την ώρα; Και εκτός από όλα αυτά υπάρχουν και οι στροφές ενεργώντας μοιρών που πρέπει να περάσετε χωρίς να βγείτε έξω! Λίγο αδύνατο βέβαια αλλά δεν πειράζει, η προσπάθεια αρκεί. Έτσι ουνήθως πέφτετε πάνω στους θεατές που παρακολουθούν την προσπάθειά σας με αποτέλεσμα να πάρετε μια πτώση και να χάσετε κάμποσο πολύτιμο χρόνο. Για τα αγωνίσματα δεν υπάρχει τίποτα ξεχωριστό να πούμε αφού σε όλα εκτός από το άλμα πρέπει να περνάτε ανάμεσα από τις πόρτες. Στο άλμα πρέπει να κατευθύνετε τον άνθρωπό σας στον αέρα στην κατάλληλη οριζική θέση έτσι ώστε να πάρει ώθηση αλλά και να προσγειωθεί ουστά, κάτι που πολύ σπάνια γίνεται. Στην οθόνη σας μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για το χρόνο που κάνετε, το αγώνισμα που παίρνετε μέρος, τον καλύτερο χρόνο που έχει γίνει ο... αυτή την πίστα, την απόσταση του άλματος (αν βρίσκεστε στο άλμα) και τέλος την ποινή για τα λάθη που κάνετε... Μπορείτε να διαγωνιστείτε μ' ένα συμπαίκτη σας στα διάφορα αγωνίσματα ενώ μπορείτε να εξασκηθείτε σε όποιο άθλημα θέλετε έτσι ώστε να βελτιώσετε την επίδοσή σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι πάρα πολύ ωραία

SUPER SKI



αλλά αυτό έγινε μάλλον για να επιτευχθεί η πάρα πολύ γρήγορη κίνηση που έχει το sprite σας. Έτσι τα backgrounds υστερούν λίγο αντίθετα με την κίνηση που όπως είπαμε είναι γρήγορη. Ο ήχος είναι αρκετά ρεαλιστικός και προσθέτει στο παιχνίδι αφού ουσίως την αίσθηση ότι κάνεις σκι. Το super ski σαν τα περισσότερα αθλητικά παιχνίδια έχουν μεγάλη αντοχή στο χρόνο αφού θα κοπιάσετε πολύ προπομώντας να βελτιώσετε το χρόνο σας.

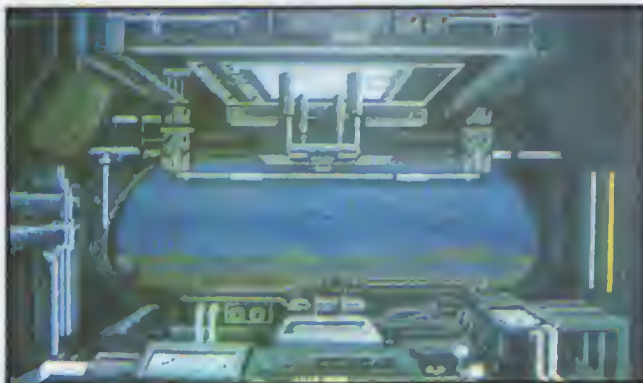
OPERATION NEPTUNE

Εάν έχετε όρεξη για επικίνδυνες αποστολές, να η ευκαιρία που περιμένατε. Πάρτε τη θέση του Bob Morane στο παιχνίδι αυτής της Infogrames και ξεκινήστε την προσπάθειά σας, να γίνετε κυρίαρχος των επτά θαλασσών. Αυτή τη φορά το ταξίδι σας θα γίνει κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας, γι' αυτό προετοιμαστείτε κατάλληλα. Και μην ξεχνάτε... Τα μέλη της οργάνωσης «Κίτρινη Σκιά» θα παραμονεύουν συνεχώς για να σας εξοντώσουν και να γίνουν αυτοί οι μόνοι κυρίαρχοι.

Το παιχνίδι ξεκινάει εντυπωσιακά όπως συνήθως ξεκινάνε και τα περισσότερα παιχνίδια της διασημής αυτής Γαλλικής εταιρίας. Δύο αλεξιπτωτιστές πέφτουν στη θάλασσα, ανεβαίνουν στα ακουτέρ τους και αρχίζουν την καταδίωξη. Ο ένας από αυτούς είσατε εσείς και θα πρέπει να «ρίξετε» τον αντίπαλό σας που είναι πάνω στα άλλα ακουτέρ στη θάλασσα. Μάλιστα το πετύχετε αυτό αρχίζει και η κανονική δράση και εξέλιξη του παιχνιδιού.

Στην οθόνη τώρα θα εμφανιστεί ο θάλαμος του βαθυκάβου σας. Βρίσκεστε κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας και έχετε μπροστά σας έναν χάρτη. Πάνω σε αυτόν τον χάρτη φαίνονται όλες οι βάσεις και οι ζώνες επικοινωνίας του εχθρού. Δεν έχετε παρά να πατήσετε fire εκεί που θέλετε να πάτε. Ο δρόμος σας βέβαια μπορεί να μην είναι ελεύθερος και έτσι θα πρέπει να ξαναχρησιμοποιήσετε τα fire διαλύοντας τους βράχους ή τις νάρκες που θα συναντήσετε. Μερικές φορές επίσης ή μάλλον αρκετές φορές θα αναγκαστείτε να φάρετε σταλή και να βγείτε στον ωκεανό μέσω του θαλάμου αποσυμπίεσης. Εκεί θα συναντήσετε από καρχαρίες, χταπόδια και εχθρικούς δύτες που θα πρέπει να σκοτώσετε με το μαχαίρι σας, μέχρι και ολοκληρές ομάδες εχθρικών βαθυκάβων. Τα έργα σας λοιπόν δεν προβλέπεται και τόσο εύκολα.

Κι ως περάσουμε τώρα στον τομέα των τεχνικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού. Όσο αφορά τα γραφικά έχει γίνει πολύ προσεγμένη δουλειά. Είναι καλοσχεδιασμένα και με πολύ όμορφα χρώματα. Ο ήχος είναι sampled και αρκετά ατμοσφαιρικός. Τα sprites κινούνται ομαλότατα αλλά και λίγο πιο αργά από ότι θα έπρεπε. Σίγουρα πάντως το παιχνίδι αποτελεί μια από τις επιτυχίες της Infogrames.



	SUPER SKI	HOSTAGES	OPERATION NEPTUNE	BUBBLE GHOST
ΓΡΑΦΙΚΑ	72	87	81	55
ΚΙΝΗΣΗ	90	80	78	70
ΗΧΟΣ	83	85	77	59
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85	83	80	75
ΠΛΟΚΗ	75	90	80	58
ΠΑΚΕΤΟ	79	79	79	76
ΑΝΤΟΧΗ	86	80	76	73
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80	80	80	81
Γ Ε Ν Ι Κ Α	82	84	79	70

STRYX



εξολοθρεύοντας κάθε ανθρώπινη ζωή.

Σε κάποια άμως μυστική υπό-γεια οίθουσα ένο επιτελεία από υψηλό ιστόμενα μέλη αυ-ναντήθηκε για νο βρει κάποιο λύση. Φυσι-κά τα πρώτο πράγμο που πρέπει να γίνει είναι να βρεθούν το κλειδιά εξασφαλίζο-ντας τα πια βασικό μέρος της απασταλής, και ύστερα να βγουν το ρομπότ CYBORG εκτάς μάχης. Παιάς άμως θα έκανε ουτή την δουλειά; Ο Stryx φυσικά, μιαός άν-θρωπος-μιοός ρομπότ, το θαύμο της επι-στήμης. Γενναίος, δυνατός, εφευρετικός, μεγαλοφυής, και φυσικό "γρήγαρος". Ο Stryx λοιπόν είναι η τελευταία ευκοιρίο του ανθρώπινου γένους.

Οπως θα καταλάβατε το παιχνιδι αυτό είναι ένο από τα πια παλύ-πλοκο και δύακολα παιχνίδια της Psygnosis. Τα γραφικό και α ήχος (όπως πάντα) αυαναγώνιστος, με μια τέλειο σε αρμανία κίνηση, χωρίς κανένα πρόβλη-μα στον χειρισμό. Το Stryx είναι μια μίξη adventure και arcade με πολλά δείγματα shoot 'em up, δηλοδή το έχει άλα με παλλή δόση φαντασίας. Η Psygnosis είναι εγγύηση και πρέπει να την εμπιστευέστε. Σίγαυρα αυτό το παιχνίδι δεν πρέπει να λείπει από την ουλλαγή σας.

Το STRYX είναι βασιομένα σε μιο παλύ φαντοστική αλλά και πιθονή (μελλοντική) ιστορία. Το έτας 3106 μ.χ. η Γη έχει σχεδάν κατοστραφεί από τους πολέμους των τεσσάρων βασικών ηγετών της, που πάνω στην κοτοστροφική ταυς μανίο για κυριαρχίο φέρανε τον πλο-νήτη στα πρόθυρα ολικής κοτοστροφής. Όταν κάπατε κοτάλαβαν τα λάθος τους υπέγραψον αυνήκη ειρήνης και μαζί αποφόαισαν να ξανακάνουν τον πλονήτη όπως ήτον πριν πολλά χρόνιο. Δημιούργη-σαν λαιπόν τέααερεις μεγάλες πόλεις παυ ο κάθε ένας ηγέτης κυβερναύσε την δικιό του με βοήθεια όμως και των άλλων. Αυ-τές οι πόλεις ενώνοντον μεταξύ ταυς μέ-σω υπολογιστών (ένα τεράστια NETW-ORK). Κόθε μια από ουτές είχε διοφορετι-κές πλατφόρμες, και παλλά τούνελ. Βαθιό μέσα στην γη υπήρχαν κρύσταλλο από όπου η πόλη έπαιρνε ενέργεια. Η αργόνω-ση και η επικοινωνία γίνοντον φυσικά με ρομπότ και computers παυ έλεγχαν το άλα έργο.

CYBORG (δαύλαι ρομπότ) στασίασαν, θέ-λοντας τα ίδια δικαιώματα με ταυς αφέ-ντες ταυς. Τα κλειδιά για την πηγή των κρυστάλλων κλόπηκαν. Έτοι η ενέργειο παυ κραταύσε σε ζωή την πόλη χανοταν οηγά-αιγό, και σαν να μην έφτανε αυτό τα ρομπότ δολοφόνησαν τους ηγέτες με οπάνθρωπο τράπα (διαμελίζαντάς τους!!). Ξέραντας λοιπόν πως δεν υπάρχει κονεις να τους σταματήσει άρχισαν αγώνο γιο την εξαλόθρευση του ονθρώπινου γένους. Ένα ίδια οώμα από Cyborg δολαφόνους έπιασαν δουλειό στις τέσσερις πόλεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
Γ Ε Ν Ι Κ Α	89

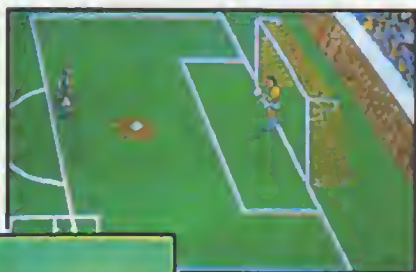


Τα απατελέαματα από ταν πάλεμα έδειξαν ένα μεγάλο πασοστό κα-ταστροφών που οφείλονται στην στασίση των ρομπάτ και σε κακή λειτουρ-γία των computers. Έτοι οι ηγέτες αποφά-οισαν το ρομπότ νο αντικαθιστούντο κόθε τρία χρόνιο και το computers κάθε πέντε. Όμως έκανον ένα μεγάλο λόθος. Το δι-άστημα ουτό που θα λειτουργούσαν δεν θα είχαν κονένα έλεγχο ο' ουτό. Το έτας λοι-πάν 4516 το οναπόφευκτο αυνέβηκε. Το

ΤΙΤΛΟΣ	Stryx
HOUSE	Psygnosis
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	3400
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



MANCHESTER UNITED



Το Manchester United είναι άπως όλοι καταλάβατε από το όνομό του ένο οθλητικό παιχνίδι, αυ-γκεκριμένα ένα παδα-σφαιράκι.

Όλες οι κλαϊκές λειτουργίες που περιλαμβάνει ένα παιχνίδι του είδους του, δηλαδή τόνκιν, κόρνερ, πέναλτι και άλλο, υπάρχουν στο παιχνίδι. Σ' αυτό που έχει δαθεί περισσότερη έμφωση είναι οι πόσες και οι μοκρινές μπαλιές που είναι όμως δύσκολο να τις πετύχεις όπως θες, αλλά και οι κοντινές γιο την αποφυγή ενός οντιπάλου. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο μέρη, το arcade section και το management section. Στα πρώτα, τα παιχνίδι είναι καθαρά arcade, δηλαδή ογώνας παδαςφαιρου. Το εντυπωσιό-κό είναι όταν μποινει γκολ, οπότε εμφανιζε-ται ο φωτεινός πίνοκος και με digitized εικό-νες που προβάλλοντο με ταχύτητα εμφανί-ζει την τελική φάση με τα γκολ - πράγματι εντυπωσιακό!

Στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού το πράγματο αλλάζουν τελείως καθώς το MANCHESTED UNITED γίνεται παιχνίδι στρατηγικής και κοθαρής οκέψης. Στο ma-nagement λοιπόν υπάρχουν πολλές επιλο-γές. Μερικές από τις πιο αντιπροσωπευτι-κές είναι: player training και player status. Στο player training ελέγχεις τα πόντο όπως την ικονότητα της πάσας στο shoot οκόμο και το είδος της τακτικής που θα ακολουθη-σαι (το πασοστό επιτυχίας ουξόνετοι με τη σωστή προπόνηση!!!).

Σίγουρα μετά από κάπαια παιχνίδια, θα βρει-τε τον εουτό σας τόσο πολύ οφροισωμένο στο παιχνίδι που θα νομίζετε ότι εσείς τραυματιστήκατε ή κοθήσατε για άλλη μιο φορά στον πόγκο. Η ρεαλιστικότητα πάντα γιο τον τομέα της στρατηγικής είναι κάτι το εντυπωσιακό. Υπάρχει μια επιλογή παυ σου δίνει το δικαίωμα επιλογής της τοκτικής που θα οκαλουθήσεις, (ουτές που διοθέτει το παιχνίδι είναι τόσες πολλές που ακόμα τις μετρώ). Υπάρχουν επίσης και οι επόπτες

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	89



με το διάιτητή που παρακολουθαύν τα παι-χνίδι «κατό πόδας» πρσπαθώντος να αντι-δρούν πιο αντικειμενικό στο επικίνδυνο μορκορίαμοτο και στο φάουλ. Οι προγραμ-μοτιστές ο' αυτούς τους τομείς πρσπάθη-σαν ον το κόνουν όσο πιο ρεαλιστικό γίνεται. Το πρσβάθλημα περιλαμβάνει τις ομόδες της πρώτης εθνικής, ενώ την οντίπαλη ομό-δα την επιλέγει, και την χειρίζεται ο co-mputer πρίνοντος μέρος καθημερινά σε όλες τις δραστηριότητες.

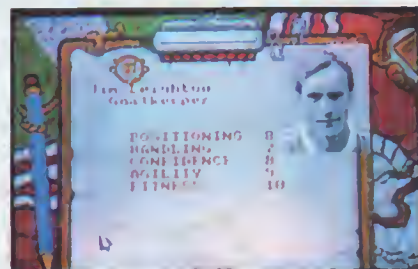
Κάθε ομάδα που χειρίζεται ο computer έχει προγραμματιστεί έτσι ώστε να έχει τις ίδιες οντιδράσεις για την κατόκτηση του πρσβάθληματος με τους πρσγματικούς α-ντιπάλους που παίρνουν μέρος στα αληθινά πρσβάθλημα. Το πρσπρήματα του προ-γράμματος δεν στομοταύν κοθώς υπάρχουν χίλιο δύο πράγματα παυ μαπαρείτε να κάνετε και θο το ονακαλύψετε πρίζοντος.

Το player status βοηθάει πολύ γιοτι δίνει πληροφορίες για την κατάσταση των παι-κτών.

Ε-τοι, άπως καταλο-βαίνετε, ότον φτιό-χνετε την ομάδα σας ξέρετε παλύ καλά παίον θα χρησιμοποιήσατε καιπαίον όχι.

Τα γραφικά του παιχνι-διού είναι καλό, η κίνηση είναι ομαλή χωρίς προβλήματα στο scrolling, α ήχος επίσης είναι μελωδικός και παλύ ευχάριστος.

Ετοιμαστείτε λαπαίν για νέα πρσβάθλημο-τα!



ΤΙΤΛΟΣ	Manchester United
HOUSE	Krllsalis
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amlga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

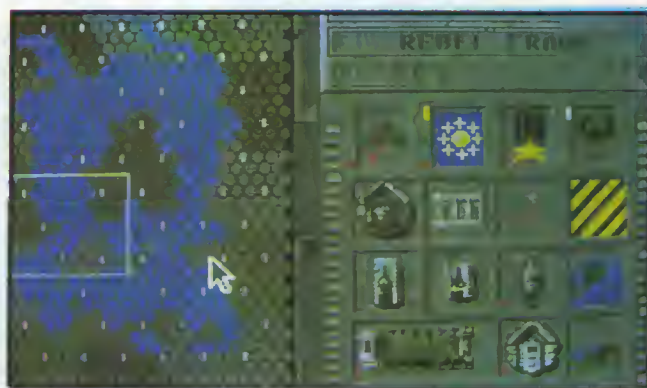




FULL METAL



PLANETE



Μία εταιρία μεγάλης δύναμης σας έχει προλάβει με αντάλλαγμα τα βάραι σας σε χρυσά! Όπως φαίνεται είσαατε ένας από τους καλύτερους πιλάτους στα δυτικό γαλαξία και πρέπει να τα απαδείξετε. Η απασαταλή σας είναι να πρσγειωθείτε με τα διαστημάπλαιά σας στα **FULL METAL PLANETE**, να τα γεμίσετε με απάνια μεταλλεύματα, να καταστρέψετε άλλες εταιρίες που κάνουν την ίδια δουλειά με σας, και αν είναι δυνατόν να καταλάβετε την διαστημική τους βάση που περιλαμβάνει και την αποθήκη αρυκτών τους και να γυρίαεε πιάω αώαι και αβλαβείς.

Όπως καταλάβατε, η απασαταλή σας είναι παλή απλή και απαισαδήπατε ειδικός σε επικίνδυνες απασαταλές θα μπαραύαε να τα βγάλει πέρα!! Τα ακηνικά του παιχνιδιού είναι ένας πετρώδης πλανήτης γεμάτας παλύτιμες ύλες. Τα μεταλλεύματα που βρίακανται κατά τα μεγαλύτερα μέρας στην ξηρά και όχι στη θάλασαα είναι σε μεγάλα καμμάτια. Κάθε τέταια μεγάλα καμμάτι που θα βρίακεται θα γεμίζει την απαθήκη του διαστημαπλαιού σας λίγα-λίγα διανιτάς σας αυνάμια απαραίτητα **BONUS** για την κατασκευή περισαάτερων αμυντικών άπλων. Τα μεταλλεύματα μπαρείε να τα ξεχωρίαεε εύακα στα χάρτη, καθώς αυμολίζανται με τα γράμμα Ι. Στην αρχή δεν ανήκαυν σε κανένα γι' αυτά πρέπει να κάνετε τις κινήσεις σας γρήγαα.

Στα παιχνιδι υπάρχουν επίσης τανκς, πλαιά και απαθήκες. Μ' αυτά μπαρείε να καταστρέψετε ταν εχθρό και να κυριεύαεε την περιαχή του ακόμα και ταν ατόλα του. Εάν σε κάποια αημεία του χάρτη δύα δικαί σας κατατραφείς, παράδειγμα ένα τανκ από τη ξηρά και ένα πλαιά από τη θάλασαα, έχαυν ανάμεσά τους ένα εχθρικά πλαιά τότε δεν κάνετε μάχη μ' αυτά αλλά τα πιάνετε αιχμάλωτα και τα χρώμα του εχθρικού πλαιού αλλάζει και γίνεται σαν τα δικά σας! Αυτή η κίνηση σας όμως θα σας καατιάει ένα βαθμό άπως και κάθε κίνηση που θα κάνετε.

Άλλας τράπας άμυνας (απαφυγής της μάχης) χωρίς να καταστρέψετε ή να αυλλάβετε ταν εχθρά είναι η υπαχώρηση. Όταν αυμβαίνει αυτά αειρά για κίνηση έχει α αντίπαλας που μπαρεί έται να κάνει μια κίνηση σε άπαια παλύγωνα θέλει, πρέπει όμως τα άλλα παλύγωνα να μην ανήκει σε κανένα. Κάτι που αυμβαίνει παλύ απάνια στα παιχνιδι είναι η κυρίευση μια αλάκλη-

ρης βάσης. Αυτά αυμβαίνει μάναν άταν δεν υπάρχουν καντά ατη βάση πλαιά ή τάνκς που απατελαύν την αμυντική σας διάταξη, και άταν εαείς που θα κάνετε την επίθεση έχετε καταστρέψει τα τρία κανάβια που έχει η βάση και έχετε πληαίαει καντά α' αυτή με ταυλάχιατο δύα τανκς. Όταν αυμβεί αυτό η βάση παίρνει το δικό σας χρώμα και εαείς κερδίζετε πέντε πόνταυς που μπαρείε να τους χρηαιμαπαίήαεε άπαυ θέλετε. Όπως θα καταλάβατε για να γίνει αυτά πρέπει να έχετε φτιάξει τα δικά σας ατρατηγικά αχέδια και φυαικά να τα βάλετε επιτυχώς σε λειτουργία.

Μια τέτοια όμως κίνηση θα ήταν πολύ επικίνδυνη για τα λάγα άτι θα μπαραύαεε να χάαεε τα δικά σας πλαιά ή τάνκς που αημαίνει και ταυτόχρονα μείωση του ακορ σας. Πληραφαρίες μπαρείε να παίρνετε (και να βλέπετε τις κινήσεις του αντιπαλου σας) από ταν χάρτη που περιλαμβάνει το παιχνιδι. Ο χάρτης μπαίνει αυτάματα σε λειτουργία άταν α campruter ακέπτεται τις κινήσεις του, τα ίδια μπαρείε να κάνετε και εαείς με τα χράνα που διαθέτετε. Στα διάατημα που έχετε αειρά μπαρείε να δείτε τα ατρατηγικό χάρτη πατώντας με το **MOUSE** την εικάνα με τα τρία αατέρια.

Στην αριστερή πλευρά της αθόνης σας είναι α χάρτης που με διαφααετικά χρώμα αντιπρσσωπεύει εοάς και τις άλλες αμάδες ενώ ατη δεξιά μεριά της αθόνης βρίακανται αι ενταλές που μπαρείε να χρη-

TITΛΟΣ	Full Metal Planet
HOUSE	Infogrames
FORMAT	Amiga, PC
TIMH	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

σιμαπαιήσετε για την κίνηση των άπλων σας. Αυτές μπαίνουν σε λειτουργία με τα MOUSE αλλά και με τα αριθμητικά πληκτρολόγια. Η λειτουργία τους είναι απλή καθώς αυτό που έχετε να κάνετε είναι να πατήσετε την ενταλή κίνηση που θέλετε (στη δεξιά πλευρά της αθάνης) και ύστερα να δείξετε στα χάρτη που θέλετε να μετακινηθούν τα άπλα σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	69
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	72
ΓΕΝΙΚΑ	77

Ας πάρουμε όμως τα παιχνίδια αναλυτικότερα. Ξεκινώντας το παιχνίδι κάθε παίκτης έχει ως μέγιστα χρώνα τρία λεπτά, για να προσγειώσει τη βάση του και τα στρατό του, που συμβαλίζουν με ξεχωριστό χρώμα από τον άλλα παίκτη και έχουν δικαίωμα μόνο στην περιαχή πρασγείωσης να κινηθούν.

Η βάση σας πιάνει τέσσερα εξάγωνα, ακόμα πρέπει να υπάρχει ταυλάχισαν ένα εξάγωνα απάσταση από την περιαχή των συνόρων με την εχθρική βάση. Όταν ο παίκτης ελέγχει τα παιχνίδια στα χάρτη της στρατηγικής φαίνονται οι περιαχές της συγκεκριμένης σας κίνησης μπορείτε να διαλέξετε με τα άσπρα τετράγωνα την επιθυμητή σας ζώνη και που θα πρασγειωθείτε. Αφού βγείτε από τον χάρτη θα πετάτε πάνω από την περιαχή που διαλέξατε για να πρασγειώσετε την βάση σας. Όταν την πρασγειώσετε μπορείτε να πάρετε τον έλεγχο των άπλων σας και να τα ταπαθετήσετε στην αθάνη.

Αν τα παιχνίδια που παίζετε είναι ενάντια των ραμπάτ δηλαδή του καμπαύτερ, καλό θα ήταν η περιαχή που θα πρασγειωθείτε να είναι σε κεντρικά σημεία του χάρτη ώστε το παιχνίδι να είναι πιο ενδιαφέρον γιατί αν διαλέξετε κάποια γωνία του χάρτη

τάτε τα πράγματα γίνονται λίγο βαρετά. Καλό επίσης θα ήταν να βάλετε τα όπλα σας στις άκρες της περιοχής που ήσαστε για να είναι πιο αποτελεσματικά. Καθώς στο παιχνίδι περνάει ο χρόνος και αρχίζετε να τα μαθαίνετε θα γίνετε ένας πραγματικός πιλότος στα *FULL METAL PLANETE* έχοντας μια πλαύσια σε δράση συνέχεια. Όσα τα παιχνίδια γίνεται και πιο δύσκολα και λιγαστεύουν οι βαθμοί σας μην ξεχάσετε στα τέλος να αφήσετε ένα πάντα, για την τελική σας απαγείωση. Όπως θα καταλάβετε στα παιχνίδια μπορείτε να χρησιμοποιήσετε παλλά κάλπα στρατηγικής για να παραπλανήσετε τον αντίπαλο. Εάν παίζετε όμως με φίλους καλά θα ήταν όταν κάνετε κάποια τέταια κίνηση να μην την δουν και αυτοί.



Τα ORIGINAL παιχνίδια περιλαμβάνει δύο παιχνίδια με προβλήματα που εσείς πρέπει να τα λύσετε. Για να φορτώσετε τα ένα ή τα άλλα πρέπει να δι-

αλέξετε τα DISK ICON από τα αρχικά MENU τότε θα εμφανιστεί ένα μήνυμα στην αθάνη που θα λέει INSERT SAVE GAME DISC. Τότε αφήστε την ORIGINAL δισκέτα μέσα και διαλέξετε τα *PROBLEM 1* ή τα *PROBLEM 2*. Στα *PROBLEM 1* ξεκινάτε με μόνο 25 βαθμούς και με αυτούς πρέπει να συνεχίσετε τα παιχνίδια. Στο *PROBLEM 2* είσατε ένας πειρατής και έχετε ως αποστολή να καταλάβετε την βάση που διευθύνει ο καμπαύτερ μέσα σε 24 κινήσεις. Τα πράγματα βλέπετε δεν είναι και τόσο απλά μία άλλη μοναδική λειτουργία του παιχνιδιού είναι η *FULL METAL PALETTE*.

Αυτή η λειτουργία γραφικών σας δίνει το δικαίωμα να φτιάξετε την δική σας σημαία. Μπορείτε να φτάσετε σ' αυτή από τα αρχικά MENU. Εκεί

μπορείτε να τα περιστρέψετε σε όποια γωνία θέλετε και με κάποιες άλλες επιλογές μπορείτε να οβύσετε ότι υπάρχει στην αθάνη καθώς και ν' αλλάξετε τα πίσω μέρος της αθάνης. Βασική προϋπόθεση για να παίζετε στα παιχνίδια είναι να διαβάσετε προσεκτικά, τα εγχειρίδια. Μην δοκιμάσετε να πυροβολείτε άσκαπα γιατί τότε θα καταστρέψετε κομμάτια από μέταλλα. Όταν ο καμπαύτερ αρνείται να κάνει κάποια ενταλή τότε σημαίνει ότι αυτή είναι λανθασμένη. Ελέγξτε τότε αν υπάρχουν αρκετά βαθ-

μοί για να εκτελέσετε την ενταλή που δώσατε πιο πριν. Ακόμα μπορεί η κίνησή σας να είναι παράνομη όταν πηγαίνετε σε ξένη περιαχή.

Τελειώνοντας, τα *FULL METAL PLANETE* είναι ένα ξεχωριστό παιχνίδι όπως καταλάβατε που συνδυάζει ένα πρωτότυπο τρόπο στρατηγικής με τα καλά γραφικά, με μια παλύωρα αλλά και παράξενη ιστορία. Είναι ένα καθαρά στρατηγικό παιχνίδι βασισμένο σε τακτικές παλέμου κανοντάς τα έτσι να ξεχωρίζει ανάμεσα στα άλλα παιχνίδια ίδιου τύπου. Τα μόνα μειονέκτημα που μπορώ να πω ότι βρήκα στα παιχνίδια είναι η άχι και τόσο καλή υπόκρουση αλλά είμαι σίγουρος ότι θα σας κρατήσει για παλλές ώρες μπρασά στα MONITOR του υπαλαγιστή σας.

Το *FULL METAL PLANETE* πραγματικά ξεχωρίζει στον ταμέα της στρατηγικής.



GARFIELD

winter's tail

Σίγουρα κανείς σας δεν έχει ξεχάσει τον Garfield τον γότα και τις τρελές του ιστορίες. Τα παιχνίδια αυτά είναι μία από τις περιπέτειες του, που εξελίσσεται σε περίοδο χειμώνα. Το winter's tail χωρίζεται σε τρεις πίστες: Skiing, Lasanga factory και Lake. Οι δύο τελευταίες χωρίζονται στην chocolate factory και the swiss village. Στην πρώτη πρέπει ο Garfield να κατέβει από τα βουνά χωρίς να σκατωθεί, με όσα τα δυνατό λιγότερα πεσίματα. Ο τρόπος που αντιμετωπίζετε τους βρόχους ή οτιδήποτε εμποδίζει τον δρόμο σας είναι πηδώντας από πάνω ή απαφεύγοντας τα. Ακόμα θα συναντήσετε και ανθρώπους με φαγητά που σας δίνουν βαθμούς. Αυτά μπαίνουν να τα πόρετε κουνώντας απλά τα μαχλό πρας την κατεύθυνση που

εμφανίστηκαν. Στην επόμενη πίστα τα πράγματα είναι πολύ πιο εύκολα. Στα εργαστόσια πρέπει να πάτε στα πιο χαμηλό επίπεδα για να βρείτε την μηχανή που κατασκευάζει τα φαγητά και απλό να αρχίσετε να τρώτε καυνώντας τα joystick αριστερά ή δεξιά μέχρι τα τέλος

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	60
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	77
ΓΕΝΙΚΑ	76

του χρόνου μαζεύοντας όσους περισσότερους βαθμούς μπορείτε. Στην chocolate factory φτάνετε μόνο αν τελειώσετε επιτυχώς τη / δεύτερη πίστα. Εκεί λοιπόν σκαπός σας είναι να βρεθείτε στο πίσω μέρος του εργοστασίου και να σταματήσετε τη λειτουργία του. Πριν το κάνετε αυτό πρέπει να βρείτε την έξοδο μέσα σε κάποια χρανικά όρια. Αν δεν πραλάβετε, τα παιχνίδια ξαναρχίζει από την αρχή μέχρι να χόσετε και τις τρεις σας ζωές.

Η πίστα αυτή είναι δύσκολη και σίγουρα δεν θα μπαρέσετε να την περάσετε με τη πρώτη. Μετό είναι η παγωμένη λίμνη που είναι ένας τερόστιας λαβύρινθος, εκεί σκοπός σας είναι να βρείτε τα χαμένα κατόπαυλα. Για να τα βρείτε πιο γρήγορα πρέπει να ακολουθείτε τα σημάδια που

αφήνει πίσω του. Τα σημάδια αυτά αν καταφέρετε και τα συλλέξετε, κερδίζετε πολλούς extra βαθμούς. Η πίστα αυτή είναι από τις πιο δύσκολες γιατί ο έλεγχος των κινήσεων είναι γρήγορος. Η τελευταία περιπέτεια του Garfield είναι σίγουρα μια έκπληξη γι' αυτό και δεν θα σας πω τι πρέπει να κάνετε. Για να φτάσετε εκεί πρέπει να έχετε τελειώσει τις υπόλοιπες πίστες. Σημαντικό προτέρημα του παιχνιδιού είναι η ταχύτητά του, που όμως σε μερικές πίστες θα σας δυσκολέψει. Μην ξεχνάτε ότι τα παιχνίδια δεν τελειώνεται από την πρώτη κιάλας φορά, αλλά θέλει πολλή πρακτική, για να φτάσετε στην επιτυχία. Τελειώνοντας τα



γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και τα animation τελεία σε αντίθεση με τα scrolling που είναι απάταμο. Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγεται μια μελωδία που είναι πολύ ευχάριστη. Όσοι λοιπόν έχουν ξεχάσει την αστεία φότσα αυτού του γότου, καιρός είναι να την θυμηθούν.

ΤΙΤΛΟΣ	Garfield
HOUSE	The Edge
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

KRYPTON EGG

Το Krypton Egg είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα παιχνίδια τύπου arkanoid κι αυτά γιατί γίνεται τέλει-ας συνδυασμός του είδους αυτού με τα τρελλό bonus. Τα παιχνίδια αρχίζει με μια εντυπωσιακή εισαγωγή, καθώς δέσμες φωτός με παλλά χρώματα, οργά δημιουργούν την αρχική εικόνα με την λέξη Krypton. Μόλις πατήσετε τα mouse η εικόνα αλλοζει και μια άλλη εμφανίζεται στην θέση της. Αυτή απατελείται από δύο επιλογές: μια που αρχίζει τα παιχνίδια και μια άλλη που εμφανίζει τα Hall of

Εκεί παλλά παράξενα μπα-ραούν να σας συμβαούν άπως να γεμίσει η αθήνη από μπάλες τεραστίων διαστάσεων ή και να ανακαλύψετε ατι κάποια bonus δεν ήταν τάσα καλό γιατί παλύ απλό σας είχε εξα-φανίσει! Αλλό τα όρια της φαντασίας δεν έχαυν τέλας, φαίνεται άπι το ίδια συμβαίνει και με ταυς πραγμαματιστές του παιχνι-διαύ. Τα levels του παιχνιδιαύ είναι παλλά και διαφερετικά και κάθε ένα από αυτά κρύβει και μια έκπληξη άπως αυτό με τις τεράστιες μπάλες στα level 2. Σε άλλα levels άμως τα 'πρόγματα δεν είναι και τάσα ευχάριστα. Εχετε αναλαγιστεί πατέ πώς θα τα βγόλετε πέρα με τέρατα που είναι εκατά φαρές πια μεγάλα από σας και μάνα τα άγγιγμα ταυς αρκεί για να σας στείλει σε άλλη διόσταση; Τα bonus στα παιχνίδια είναι τόσα παλλό και αλλάζαυν τάσα γρήγαρα που σίγουρα θα σας πάρει παλύ χρανα να καταλόβετε την λειταυργία ταυς. Μην ανησυχείτε όμως, γιατί αυτά κόνανυ τα παιχνίδια ενδιαφέρον. Τα Krypton Egg είναι από τις καλύτερες διασκευές από άλλαυς υπολογιστές. Είναι τόσο καλή που ξεπέ-ρασε την πρώτη έκδοση!! Τα γραφικά

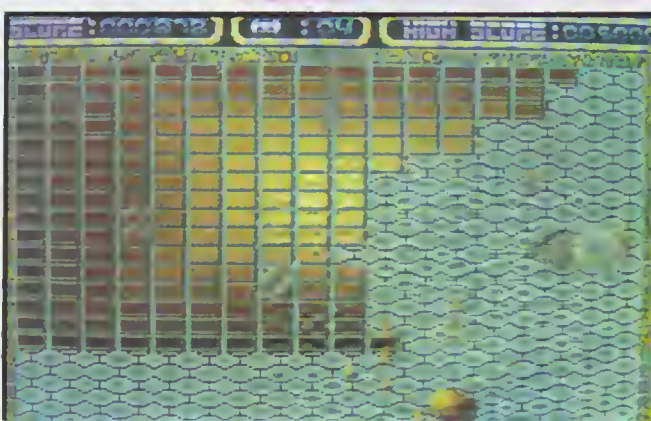
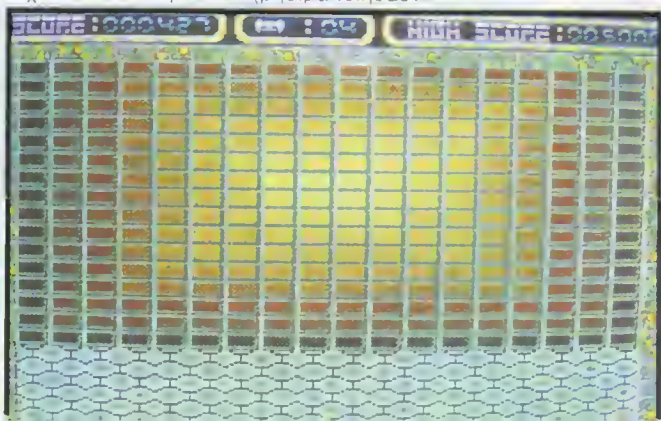
είναι τέλεια όπως και τα ηχητικό εφέ. Τα μουσικό καμμότι που ακούγεται στην αρχή δεν είναι κόπι τα εξαιρετικά αλλά είναι παλύ καλό. Τα παιχνίδια είναι ένας τέλειος συνδυασμός των παραπόνω και τα περιβάλλαν που δημιουργεί είναι παλύ ευχάριστα. Ακόμη τα gameplay του είναι εξαιρετικό. Τελειώναντας, τα Krypton Egg είναι μια πραγματική επιτυχία στα είδος του.



ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	89

fame. Όλα αυτό, συμπληρώνανται τέλεια με την ωραία, αλλό παράξενη μουσική υπόκραυση που ακούγεται από τα ηχεία της Amiga. Τα Krypton έχει φανταστικό χρώματα σε παλλές απαχρώσεις ιδίως στα ταύβλα, αλλό και στα υπόλοιπα sprites. Τα παιχνίδια εξελίσσεται μέσα ένα καλασχεδιασμένα πράγμαμα και όπως φαίνεται τα ταύβλα που τα απατελαύν είχαν παλυ καιρα να χραιμαποποιηθαν

ΤΙΤΛΟΣ	Krypton Egg
HOUSE	Hitsoft
FORMAT	Amiga, ST
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



Το Mr Heli είναι ένα κλασσικό shoot 'em up παιχνίδι με ομαλή κίνηση και καλό gameplay. Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται κάπου πολύ μακριά συγκεκριμένα σε ένα πλανήτη τελείως άγνωστο σε εμάς. Αυτός ο πλανήτης είναι ένα θαύμα της φύ-

MR HELI

βράχους που γκρεμίζονται μόλις τους χτυπήσετε. Στους βράχους θα βρείτε και bonus που σίγουρα κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον. Το bonus είναι σε σχήμα

κρυστάλλου ή γράφουν το πόσο κερδίζετε.

Το Mr Heli έχει καλά γραφικά, και spr-



σης καθώς είναι καταπράσινος και γεμάτος ζωή. Εκεί που όλα ακολουθούσαν το δρόμο τους, παράξενα και πρωτόγνωρα γεγονότα άρχισαν να συμβαίνουν. Τα αφύσικα αυτά γεγονότα άρχισαν να ανησυχούν τους κατοίκους. Μέχρι που βρέθηκε το αίτιο, ο σατα-

ΤΙΤΛΟΣ	Mr Heli
HOUSE	Firebird
FORMAT	Amiga, CPC Spectrum, C64
TIMH	3400
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

tes και καλοσχεδιασμένο αλλά απλό background. Ο ήχος είναι και αυτός καλός, αλλά μετά από λίγο γίνεται βαρετός. Το gameplay του παιχνιδιού είναι συνηθισμένο αλλά ποτέ βαρετό. Σίγουρα θα βρείτε το παιχνίδι δύσκολο, αλλά μην τα παρατήσετε γιατί οι



νικός επιστήμονας γνωστός ως "The Muddy" έκανε πειράματα χωρίς να νοιάζεται για την φύση, με μόνο του σκοπό την απόλυτη

κυριαρχία. Έτσι λοιπόν ως ζωντανό κομμάτι του κοσμικού ελικοπτερου Mr Heli αναλαμβάνετε να καταστρέψετε τον Muddy και να ξαναφέρετε την φύση πάλι σε αρμονική κατάσταση.

Κάπως τρελλή ιστορία. Εκεί θα συναντήσετε ότι μπορείτε να φανταστείτε. Το σκάφος σας είναι οπλισμένο με βόμβες και οφάιρες που δεν είναι όμως αρκετά για να αντιμετωπίσετε αποτελεσματικά τους εχθρούς. Καθώς παίζετε θα βρείτε άλλα όπλα πιο αποτελεσματικά. Αυτά είναι κρυμμένα σε

προχωρημένες πίστες είναι πολύ καλύτερες και πιο λεπτομερείς από την πρώτη. Το Mr Heli λοιπόν, είναι ένα συνηθισμένο παιχνίδι με διαφορές μόνο στο τομέα των γραφικών, και αυτό γιατί ο τρόπος που χρησιμοποιούνται τα χρώματα στην οθόνη είναι, μπορούμε να πούμε, ιδιότροπος.

Το πιο εντυπωσιακό προτέρημα του παιχνιδιού είναι ο μεγάλος αριθμός των διαφορετικών sprites. Τελειώνοντας, το Mr Heli είναι ένα παιχνίδι κλασσικό στο είδος του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	55
ΚΙΝΗΣΗ	62
ΗΧΟΣ	51
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΠΛΟΚΗ	65
ΠΑΚΕΤΟ	57
ΑΝΤΟΧΗ	59
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	55
ΓΕΝΙΚΑ	58



BALLISTIX

Είναι γεγονός: ένα από τα πιο ωραία αλλά και πιο γνωστά παιχνίδια των ST-AMIGA, το **BALLISTIX**, μεταφέρθηκε στους PC-συμβατούς. Το αν το αποτέλεσμα του **CONVERSION** είναι ικανοποιητικό ή όχι, θα το δούμε παρακάτω.

Το **BALLISTIX**, όταν είχε πρωτοεμφανιστεί στην AMIGA πριν δυο περίπου χρόνια, είχε ταραξει τα νερά, γιατί ήταν η πρώτη χρανιά που η **PSYCLAPSE**,

"IT'S A WHOLE NEW BALL GAME"!

Το σενάριο είναι το εξής: βρισκόμαστε στο μέλλον σε μια εποχή αρκετά διαφορετική από τη δική μας. Όλα τα γνωστά αθλήματα έχουν εκλείψει, και τη θέση τους έχει πάρει το **BALLISTIX**, μια μίξη ποδοσφαίρου, φλίπερ και... μπιλιάρδου!

Για να μην είναι το **BALLISTIX** μονότονο, οι προγραμματιστές έχουν ακεφτεί ένα σωρό πράγματα: σε ορισμένα επίπεδα, υπάρχουν μαγνήτες οι οποίοι α-

οκούν δυνάμεις στην μπάλα, κάνοντας ετοι δύσκολο το να την στείλετε εκεί όπου εσείς θέλετε. Σε άλλες πίστες υπάρχουν διάδρομοι, σωλήνες, αλλά και τρύπες που πετούν μπάλες σε τυχαίες κατευθύνσεις. Στα δυσκολότερα τέλος, επίπεδα του παιχνιδιού, υπάρχουν όλα τα παραπάνω στοιχεία μαζί!

Κάτι άλλο που αυξάνει τη δυσκολία του **BALLISTIX**, είναι το ότι οι μπάλες που έχει στη διάθεσή του ο παίκτης δεν είναι απεριόριστες, άρα πρέπει να τις χρησιμοποιείτε με σύνεση. Όλα αυτά δίνουν στο

BALLISTIX ένα **PLAYABILITY**, το οποίο σπάνια συναντάμε στον PC.

Θα πρέπει όμως να στοθούμε και στα γραφικά του παιχνιδιού: η εισαγωγική εικόνα είναι καταπληκτική, όπως και τα **BACKGROUND GRAPHICS** στις 130-διαφορετικές!-πίστες. Το γήπεδο περιβάλλεται από κranία, σταυρούς και ότι άλλο βάλει ο νους σας, ενώ, στο κέντρο του γηπέδου είναι σχεδιασμένες καταπληκτικές φιγούρες. Όλα αυτά, κουνιούνται με μεγάλη ταχύτητα και απαλότοτο **SCROLLING**.

Τέλος, το **BALLISTIX** έχει μια σειρά από επιλογές, που το κάνουν ακόμα πιο ενδιαφέρον. Μπορούμε να διαλέξουμε το πόσα γκολ αρκούν για να μας στείλουν στο επόμενο, την ταχύτητα της μπάλας, το πόσες μπάλες έχει στη διάθεσή του ο κάθε παίκτης, τον αριθμό της πίστας απ' την οποία θα ξεκινήσουμε, τη χρονική διάρκεια που θα υπάρχουν οι μπάλες μέσα στο γήπεδο, και πολλά άλλα.

Τέλος, υπάρχει και το **TWO PLAYER GAME**, και εδώ,

τα σχόλια περιττεύουν.

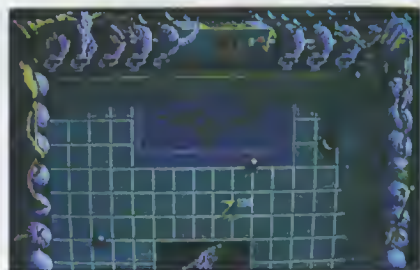
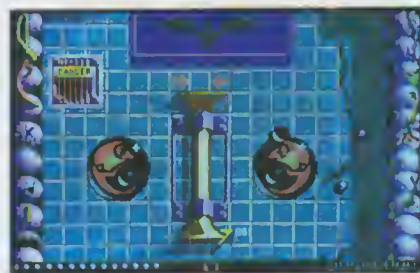
Γενικό, το **BALLISTIX** είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι ένα καθαρόαιμο arcade ΣΤΟΝ PC. Τα γραφικά του είναι αυναγώνιστα, τόσο σε CGA, όσο και σε EGA. Ειδικά στην EGA, τα γραφικά θυμίζουν **AMIGA**!

Τα 130 επίπεδα του **BALLISTIX** υποσχονται δράση, για πολύ-πολύ καιρό. Αν είστε κάτοχος ενός PC ή συμβατού, μην το χάσετε με τίποτα!



εφτιαχνε ένα «αθλητικό» παιχνίδι. Βεβαία το **BALLISTIX** δεν είναι ένα αυματικό **SPORTS SIMULATION**, η **PSYGNOSIS** δεν εφτιαχνε ποτέ αυματικά προγράμματα: όπως λέει και η ίδια η εταιρία,

ΤΙΤΛΟΣ	Ballistix
HOUSE	Psygnosis
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	3700
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	97
ΗΧΟΣ	56
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92
ΓΕΝΙΚΑ	94



BASKETBALL

Ολα είναι έτοιμα για τα τζάμπολ. Ο διαιτητής πετάνει την μπάλλα και... α Φασαούλας κερδίζει την μάχη στον αέρα και η μπάλλα πηγαίνει στον Γιαννάκη, αυτός με μία δίνει στον Χρισταδούλου που μπαίνει στην ρακέτα κάνει τζαμπ σαούτ...κάνεται εντυπωσιακά από τον Ντίβατς, ευτυχώς η μπάλλα και πάλι σε ελληνικά χέρια, είναι ο Καμπαύρης, δίνει στον Γκόλη, περνάει τον Καύκατς, μπαίνει στην ρακέτα, περνάει και τον Γιάβαναβιτς σηκώνεται στον αέρα, ωω...μέσα από τρεις παίκτες πετυχαίνει καλάθι...κερδίζει και τα φάουλ...

Παλιός ξεχνάει τέτοιες στιγμές, που κάνουν κάθε Έλληνα να νιώθει υπερήφανος, στιγμές που θέλουμε να θυμάμαστε συχνά και που μας κάνουν κάθε φορά να καθάμαστε καρφωμένοι στις καρέκλες μας για να παρακαλουθήσουμε τον Γκόλη και την παρέα του.

Τα μπάσκετ κατάφερε να κερδίσει πάρα πολλούς φίλους σε όλη την Ελλάδα και τώρα η γνωστή σε όλους μας εταιρία CINEMAWARE με ένα νέα παιχνίδι της, μας δίνει την ευκαιρία να έχουμε κάθε μέρα μέσα στα ίδια μας τα σπίτια έναν αγώνα μπάσκετ που θα μας διασκε-

δάσει παίζοντάς τα αλλά και παρακαλουθώντας τα.

Τα πράγματα καταφέρνει να μας βάζει μέσα σε ένα αγώνα, να νιώθουμε και να αισθανόμαστε κάθε στιγμή του σαν να είναι ένας πραγματικός αγώνας μπάσκετ. Καιράς είναι όμως να παίξουμε και αρισμένα πράγματα για τα παιχνίδια.

Τα αρχικά μενού που βλέπαμε περιλαμβάνει τρεις επιλογές.

1) EXHIBITION

Διαλέγοντας την επιλογή αυτή μπαρούμε να παίξουμε έναν αγώνα α απαίσις δεν μετράει στα πρωτάθλημα και μπαρούμε να διαλέξουμε έναν αντίπαλο από όλες τις ομάδες. Αυτός μπορεί να είναι το computer, ένας φίλος μας ή μπορούν να παίξουν δύο παίκτες εναντίον του computer.

2) LEAGUE

Εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Υπάρχουν 28 ομάδες, οι καλύτερες του NBA, που χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες. Κάθε ομάδα από αυτές μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε από τον computer είτε από εμάς.

Πριν αρχίσουμε ένα καινούργιο πρωτά-



θλημα να διαλέξουμε το EDIT TEAM το οποίο μας επιτρέπει να αλλάξουμε το άνωμα της ομάδας καθώς και των παικτών. Ακόμη μπαρούμε να αλλάξουμε και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάποιου παίκτη όπως ευσταχία, άλμα, γρηγοράδα κλπ. Τα πρωτάθλημα διεξάγεται ακριβώς όπως και στο NBA όπου καταλήγει στα γνωστά μας FINAL FOUR.

3) CLIPBOARD

Η επιλογή αυτή μας δίνει μία πλήρη εικόνα των στατιστικών κάθε ομάδας αλλά και κάθε παίκτη. Είναι πραγματικά εντυπωσιακά και δίνουν μία άλλη αίσθηση στα παιχνίδια. Ας έρθουμε όμως για λίγα

RTS



στον αγώνα, στα κυρίως παιχνίδια. Αφού διαλέξαμε ταν αντίπαλό μας βγαίνουμε σε μια αθόνη όπου α διαιτητής πετάει την μπάλλα για να αρχίσει το παιχνίδι. Ακολουθως μπαίνουμε σε μία άλλη όπου μπορούμε να φτιάξουμε την πεντάδα της ομάδας μας με ότι καλύτερα υλικό έχουμε. Μετά, αφού τελειώσουμε με την ούνθεση της ομάδας, αρχίζει το κανονικό παιχνίδι. Ο αγώνας χωρίζεται σε τέσσερα ημίχρονα που η διάρκειά τους αρίζεται από εμάς και μπορεί να είναι 4x12, 4x9, 4x6 ή 4x3 λεπτά.

Στον αγώνα τώρα μπορούν να συμβαύν όσα αυμβαίνουν σε ένα πραγματικό αγώνα μπάσκετ. Φάουλς, ελεύθερες βαλές, τρίποντα, καρφώματα, κλειψίματα, αοίοι και ότι άλλα μπορείτε να φανταστείτε.

Μετά από κάθε προσπάθεια ακολουθούν και τα απαραίτητα οχόλια του εκφωνητή που κάνουν τον αγώνα ακόμη πιο συναρπαστικό και ρεαλιστικό. Ηκίνηση είναι παλύ καλή και α ήχας αληθινός (ακούγονται μέχρι και τα τριξίματα των

παπαυσιών).

Σε κάθε στιγμή μπαρούμε να κάνουμε TIME OUT και να αλλάξαμε κόπαια κουρασμένο παίκτη μας ή να αλλόξαμε την τακτική της αμάδας μας. Σε περίπτωση που ένας αγώνας λήξει ιοόπαλος οι κατασκευαστές έχουν προβλέψει ακόμη και πεντάλεπτη παράταση. Ενα άλλο θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι και το REPLAY που μας επιτρέπει να παρακολουθήσουμε ξανά-σαν θεατές πιακόπαιο κάρφωμα, κάποιο κόψιμο ή άλλη φανταστική ενέργεια σε οτυλ ...Γκάλη!

Τελειώνοντας τον αγώνα βλέπαμε τον οχολιαστή που μας λέει παός κέρδια, τους σκόρερς, καθώς και όλα τα στατιστικά στοιχεία του αγώνα. Ο ρεαλισμός του παιχνιδιού είναι εκπληκτικός και ανεβόζει τραμερό την playability. Πρασωπικά θεωρώ το πρόγραμμα αυτό ιαως το καλύτερο sport simulation και θα ήταν κρίμα να λείπει από την συλλογή σας. Σίγουρα σας υπόδαχεται ατελείωτες ώρες ευχαρίστησης αλλά και ...κακοποίησης του joystick!

Πρας τα παρόν υπάρχει μόνο σε Amiga, αλλά ούνταμα θα το δούμε σε PC και ST.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	98
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	98
ΓΕΝΙΚΑ	97

ΤΙΤΛΟΣ	TV Sports Basketball
HOUSE	Cinemaware
FORMAT	Amiga
ΤΙΜΗ	3800
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

							
F PAUL 0 PTS 0 FF BURNS		F GOLDMONT 0 PTS 0 FF JACKSON		F BURNS 0 PTS 0 FF PAUL		F JACKSON 0 PTS 0 FF MOELLER	
							
G MOELLER 0 PTS 0 FF JOBS		G COOK 0 PTS 0 FF STEWART		G NORTH 0 PTS 0 FF KOSZAK		G STEWART 0 PTS 0 FF KOSZAK	
KOSZAK 0 PTS 0 FF NORTH		DX 1E		DX 1E		DX 1E	
# POS NAME PTS FF STAT				# POS NAME PTS FF STAT			
42 G ROBE 0 0 FRESH				13 G PEARSON 0 0 FRESH			
45 G MID 0 0 FRESH				10 G LIND 0 0 FRESH			
11 G CORN 0 0 FRESH				12 G CORNELLEY 0 0 FRESH			
13 F CHARLINS 0 0 FRESH				10 F FLINN 0 0 FRESH			
21 F ROBE 0 0 FRESH				12 F ROBE 0 0 FRESH			
24 F ROBE 0 0 FRESH				12 F PAUL 0 0 FRESH			
1 G COOK 0 0 FRESH				12 F PAUL 0 0 FRESH			
0:00				03:00			
QTR 1				T. O.			
2 2 				2 2 			



ADVENTURERS' UNINVITED

ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ



Σκεφτήκατε ποτέ τι θα γινόταν αν γλιτώνατε από αυτοκινητιστικό ατύχημα και μπλέκατε σε περιπέτεια μαγείας και τρόμου;

Αν όχι, δεν γνωρίσατε το Uninvited. Τι θα λέγατε να μας ακολουθήσετε!

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	—
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	71
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΔΕΙΑ/ΤΙΜΗ	75
ΓΕΝΙΚΑ	79

Μάλις έχετε ανέλθει οπά την τραμερή ούγκραυση κι μέσα στη ζάλη σας αναίγετε ψηλαφόντος την πόρτα. Πριν προλάβετε να κόνετε οριαμένα βήματα το οίμο σας παγώνει στις φλέβες από την ανατίναξη του αυτακινήτου πίσω σας. Ένας άλλος εκκωφαντικός θόρυβος αποσπώ την προσοχή σας από τη θέα ενός μυστηριώδους και επιβλητικού κτιρίου, προοίμιο μιας κοιτιγίδας που έρχεται, είναι ώρα να ζητήσετε βοήθειο.

Βαδίζοντας προς τα κτίριο παρατηρείτε το δύο αρχαία ελληνικό αγάλματα, που μοιάζουν να φραυρούν ένο οίωνιο μυστικό. Πλησιάζετε διαστακτικό την πάρτα και την ανοίγετε ελπίζοντας σε μια ανθρώπινη ποραυοί. Ένα ψυχρό και βαρύ επίπλωμένο δωμάτιο σας υποδέχεται. Στο χώρο πλανιέται η αίσθηση του αλλόκοτου και του απερίγραπτου. Ζαλιωμένος ακόμα οπώ τη αύγκραυση αναρωτιέστε που νο βρίκεται α μικρός αδελφός σας ουπή τη στιγμή. Ξαφνικά ένα μικρά πλόσμα διασχίζει το δωμάτιο χλευάζοντας την όγνοιά σας. Μοιόζει να κρατά τα κλειδιό του μυστηρίου. Περιέργο, είναι όραγε φαντασίοση; Μήπως το περιβάλλον άρχισε να σας επηρεόζει; Αναίγαντας την πόρτα που είναι δίπλα αντικρύζετε μιο βιβλιαθήκη με σπάνια και ορχοίο βιβλία. Ξεφυλίζοντας ένα οπ' ουτό η ποράξενη αίσθηση του άγνωστου διαπερνώ το μυαλό σας. Οι λέξεις του βιβλίου φαίνανται άγνωστες, μα ίσως χρήαιμες για την έκβαση της περιπέτειας. Περνώντας τη μεγάλη πόρτο που οδηγεί στο χωλ έχετε δύο επιλαγές, να ανοίξετε μιο οπώ τις πόρτες όπου ίσως ουτό απαβεί μοιραίο ή νο πραχωρήσετε στη σκάλο και βρεθείτε στον επόμενο όραφα, όπου αρχίζετε να εξερευνείτε τα διάφορα δωμάτια. Σε κάποιο θα βρείτε ένο τσεκούρι και μια σκάλο που οδηγεί σε ένα κελί μ' ένα ακέφαλο ον νο προειδαπαιεί για το αδιέξοδο. Σε κόποιο άλλα βρίακετε σκάνη εναντίαν των ξωτικών, ένα παράξενο κοπέλο, σπρέυ για ενοχλητικά ζωύφια και διάφο-

ρα απορρυποντικά. Μπαίνοντας στο δίπλα δωμάτια βλέπετε ένα κρεβάτι, τα χαλασμένο ραδιόφωνα και πολλο αυρτόρια για ψάξιμο. Ο επάμενας χώρος είναι οκμό ένο υπνοδωμάτιο, με φωτογραφίες στο τοίχο να θυμίζουν τις παλιές καλές μέρες. Η προσοχή σας πέφτει σε μιο κλειδωμένη ντουλόπο. Αναρωτιέστε τι θα μπορούσε να κρύβει. Προχωρώντας στο δωμάτιο μπαίνετε στα διακοσμημένο αφρικονικό λουτρό με αντικείμενο λοτρειάς πρωτόγονων θρηακειών. Τα παράξενο είναι όπτι κόπτι το διαβολικό σας ουντραφεύει. Μιο δαιμονική οίσθηση σας πορασούρει από δωμάτιο σε δωμάτιο.

Όσο περνάει η ώρα, η ογωνίο σας κορυφώνεται στη ακέψη του αδελφού σας και νιώθετε σαν ψάρι κλειομένο σε ενυδρείο. Σε έξαλλη κατόσταση τρέχετε προς τη σκάλο που οδηγεί στον κάτω όραφα και με οπάγνωση αναίγετε μια οπώ τις πόρτες του διαδράμου... αλλά ο θάνατος παραμονεύει στη μορφή μιας γυναικάς περασμένης εποχής... Λαίπαν όλα το άντα δεν είναι φιλικά!

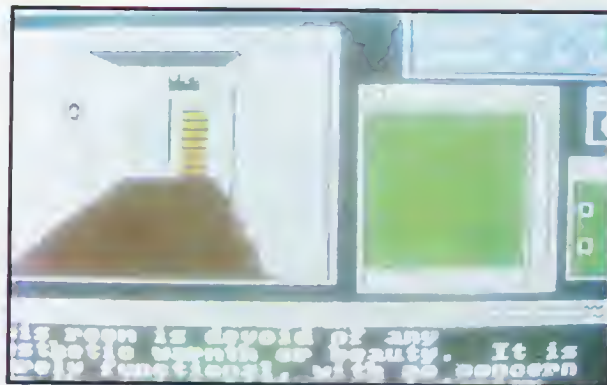
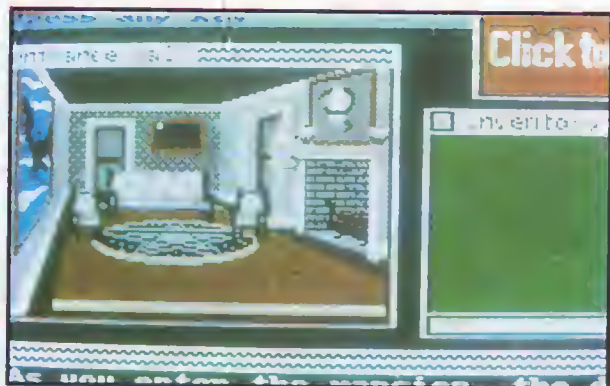
Στο πάνω μέρος της οθόνης εξελίοεται η ιστορία, ενώ ατα κάτω μέρος δίνονται οι περιγραφές των αντικειμένων που διαλέξετε καθώς και οι διάλογοι που ονοπύσετε. Ένα άλλο ποράθυρα (inventory) δείχνει τα αντικείμενα που έχετε μαζί σας. Εδώ η μετοφορά των αντικειμένων γίνεται πιάνοντάς τα και τοποθετόντος τα με το mouse στο ποράθυρα του inventory.

Δεξιό είναι τα window που δείχνει τις εξόδους (πολύ χρήαιμο) και οκριβώς οπά πάνω ένο ποράθυρα με την ένδειξη self δείχνει τον εουτό σας. Αφάσαμε τελευταίο το πιο σπουδαίο window, αυτό με τις εντολές. Όπως είπαμε ήδη αι λειτουργικές εντολές δεν εισάγανται από το πληκτραλόγια αλλά από το μεμυ με τη βαήθεια του mouse.

Ας πάρουμε όμως τις εντολές μια μια. Η εντολή examine χρηαιμεύει για να δώσει την περιγραφή ενός αντικειμένου, για να διαβάσετε ένα



P A R A D I S E

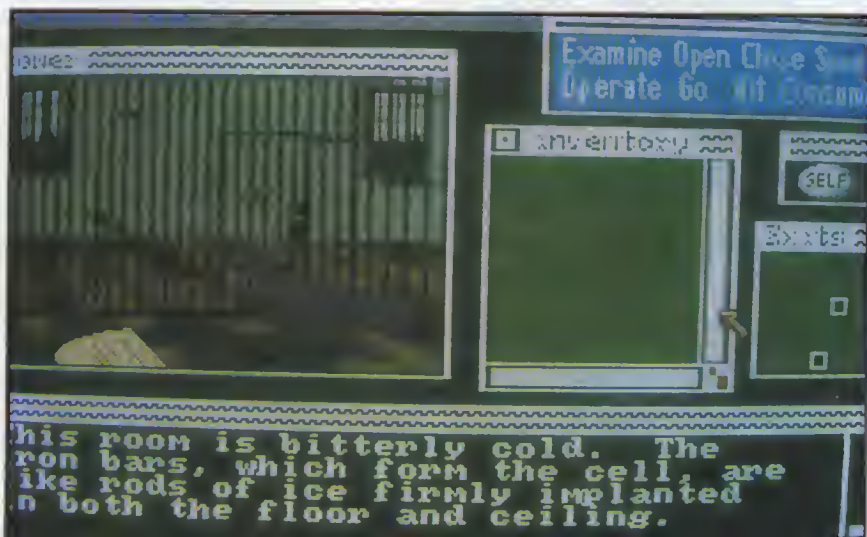


βιβλία ή όπαιο άλλη επιγραφή. Είναι η πιο χρήσιμη και αυχή εντολή ιδίως στην αρχή του παιχνιδιού!

Οι εντολές open και close κάνουν ακριβώς ότi λείει τα όνομά τους. Πολύ χρήσιμη είναι η speak, ότον νιώθετε μανοξιά μιλήστε σταν εσούτi σας ή πραφέρετε μερικά spells, π.χ. μιλώντας σε ογάλματα. Η εντολή operate είναι η πιο δυνατή στο παιχνίδι, (π.χ. γιο να κόνετε τα τηλεφώνα νο λειτουργήσει ή να ανάψετε ένα σπέρτο και να δώσετε χρήματο σε κάποιον χραιμαποιήστε το operate). Ότον όλο έχαυν αποτύχει πιθανότατο η operate θα δώσει τη λύση. Χρραιμαποιήστε την εντολή go γιο να μπειτε ή να βγείτε σε μιο πόρ-

τα ή έξαδο. Με την hit χτυπήστε ότi δεν χρειάζεστε ή ότi σας απειλεί. Προσέξτε όμως μην κατστρέψετε αντικείμενο για των απαιών τη χρήση δεν είσαστε οίγουροι. Τέλος ον νιώθετε πείνα ή δίψο ή αν θέλετε οπλώς νο δοκιμάσετε τη γεύ-

TITΛΟΣ	Uninvited
HOUSE	Mindscape
FORMAT	PC, ST, Amiga
TIMH	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



ση των πραγμάτων που βρίκαετε δώστε την εντολή capsume. Προσέξτε όμως τα δηλητήριο...

Το game δεν θα δυσκολέψει τον ορχάριο και γενικά δεν απογοητεύει τον προχωρημένο adventurer. Μια παράξενη αίσθηση τράμου και περιεργου χιαύμορ υπόρχει στα παιχνίδι, που όσα περνάει η ώρα δυνομώνει. Πολλές φορές ουλομβάνεις τον εαυτό σου νο κάνει περιεργα πράγματα. Κάπου κόπου έχεις την αίσθηση ότi μια δαιμονική δύναμη πρσπαθεί νο κοταλάβει τη σκέψη σου. Όσως λίγο εκνευριστικό είναι τό ότi καθώς τρέχει το παιχνίδι εμφανίζεται ένα κακάμοιρο πλόαμα παυ σας καθυστερεί. Ένο μειονέκτημα ταυ παιχνιδιού είναι οι πολλοί νεκροί χρόνοι που έχει και η έλλειψη ήχου στη μεγαλύτερη διάρκεια του. Αν εξαιρέσουμε αυτά το σημεία ο ήχας είναι κατά κανόνο μέτριος με μερικές αξιες στιγμές. Ξεχωρίζει ιδιόιτερα ο ήχος του παλιού μελωδικού τραγουδιού στο γραμμόφωνα. Η απαυσία ενός μοτίβου παυ να δίνει ατμόσφαιρα σε όλη τη διάρκεια του game και η έλλειψη μουσικής, στερούν πολλό όπό το τελικά οπότελεσμα.

Τα γραφικά κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα, με ακηγές θανόντων, τεράτων και μογείας καλασχεδιασμένες. Ιδιοίτερα καλά εμφανίζονται στις σκηγές των πλσασμότων παυ σας επιτίθονται. Τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι είναι ευκρινή και όνετα ξεχωρίζεις σε ανδυοσά με άλλο και το περιβάλλον τους. Πολύ αυταμος και κολός είναι ο χρόνος φορτώματος της κάθε σίστας. Ο σχεδιασμός των δωμάτων είναι καλός και δίνει ορκεπή οίσθηση ταυ βάθους, αν και με απλότητα. Η επιλογή των χρωμάτων και οι ανδυασμοί τους θα λέγαμε είναι καλή, πορόλο που τα χρώματα θα μπορούσαν να είναι περισσότερα. Οι οθόνες είναι στοτικές και η κίνηση περιορίζεται στο διάφορα όντο που αυναντάτε κατά τη διάρκεια της περιπέτειος.

Ψυχολογίο και υποβολή χαρακτηρίζουν ένα προσεγμένο game. Οι γρίφοι είναι σε λογικά πλαίσια, χωρίς όμως να είναι πρωτότυποι.

Τώρα, τα πόσα χρόνο το Uninvited θα σας κρατήσει μπρασά στο monitor, εξαρτάται περισσότερο από τη διάθεση και την πείρα σας σαν gamer.

Και μην ξεχνάτε ότi είσαστε ο απρόσκλητος...

ADVENTURERS' THE THIRD COURIER



ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ

Εποχές βίας, τρομοκρατίας και κατασκοπείας. Εποχές που δεν μπορούν να μείνουν έξω από ένα παιχνίδι για computers.

Η Accolade ακολουθώντας λοιπόν αυτά τα πρότυπα δημιούργησε ένα adventure game βασισμένο σε σημερινά δεδομένα.

Η ιστορία αρχίζει όταν η C.I.A. σας ειδοποιεί ότι πρέπει να βρείτε τον ένοπό τους εξαφανισμένους αγγελιοφόρους, οι οποίοι μετέφεραν από μια κόπια ενός μικροφίλμ για το NATO με θέμα τα πυρηνικά.

Δυστυχώς όμως υπάρχουν και χώρες που θα ήθελον πολύ τα φιλμ, έτσι οι δυο από τους τρεις εξαφανίστηκαν ή δολοφονήθηκαν.

Προορισμός σας είναι να ανακαλύψετε τον τρίτο απεσταλμένο που έχει εξαφανισθεί κάπου στο Βερολίνο. Προσοχή όμως, οι ύποπτοι περιμένουν τον παύλο, στο μπαρ σταυρού δρόμους ακόμα και στα ξενοδοχεία.

Η περιπέτεια αρχίζει μέσα στα διαμέριμα όπου ξυπνώντας ένα πρωί οπαφαιζετε να λειτουργήσετε το τερματικό που πιθανόν έχετε, τα οποία και θα σας ενημερώσει για τις δολοφονίες των πρακτόρων και την απασταλή που θα πρέπει να αναλάβετε. Λειτουργείτε τον αυτόματα τη-

καλό ποτό· εδώ θα οκούσετε διάφορες συζητήσεις. Βέβαια όλα αυτά προϋπαθέτουν να έχετε αρκετά χρήματα· τα πού θα το βρείτε οπατελεί ένα ευχόριστα μυστικό.

Πρέπει όμως να δώσετε μεγάλη προσοχή στους δρόμους, γιατί κυκλοφορούν μεθυσμένοι ζητώντας χρήματα και μπορεί να σας επιτεθούν για μια χαύφτο δολλάρια, επίσης πρέπει να χρησιμοποιούνται στα κατάλληλα μέρη, αλλιώς υπάρχει ο κίνδυνος της φυλοκής ή μπορεί ακόμα να χάσετε το παιχνίδι με την ντροπή αποτυχμένου κατοοκάπου.

Τα game από απόψεως λειτουργικότητας είναι άνετο και οκαλαυθεί το πρότυπα της Amiga και του Atari, έτσι οι εντολές εισάγονται με το joystick και το mouse.

Η εισαγωγή σας βγάξει σε ένα μεναύ με τις εξής εντολές: Create agent: Δημιουργείτε από ένα έως τέσσερις χαρακτήρες, φτιάχνοντας τον προσωπικό φάκελλο του κάθε ατόμου και διαλέγοντας τα χαρακτηριστικά του όπως χόμπυ, κάλυψη, ηλικία, συνήθειες κ.λπ.

Αφού συμπληρώσετε το dossier (και εόν θέλετε) περνάτε στην επόμενη οελίδα που πορουοιάζει το οτομικά στοιχεία του κοταοκόπου σε βοθηαύς, την ικανάτητα του σαν πράκτορα την δύνομη, την υγεία, τις αλλεργίες κ.ο.

Η Select agent σας δίνει το περιθώρια να διαλέξετε όποιον θέλετε εφόσον έχει δημιουργηθεί πρώτα για να τον ενεργαποιήσετε. Το Review file παρουσιάζει τον προσωπικό φάκελλο των οτάμων που έχετε διαλέξει.

Με την Terminate agent διογράφετε όποιον θέλετε. Η Quit game σας βγάξει από το παιχνίδι.

Στο δεύτερο και κυριότερο μέρος του game εμφανίζεται το inventory δείχνοντας σας το αντικείμενο που έχετε μαζί σας και το places που δείχνει τα μέρη που θα πρέπει να επισκευθείτε. Τα action με τις λειτουργικές εντολές (arm = οπλίσαι, bribe = πρόσφερε λεφτά σε διάφορους, buy = ογόρασε, drop = άφησε ή πέτα κάτι, listen = άκου, search = ψόξε σταυς χώρους και στα άτομα. sell = παύλα κάτι, sneak = προχώ-



λεφώνητη για τυχαν μηνυματα.

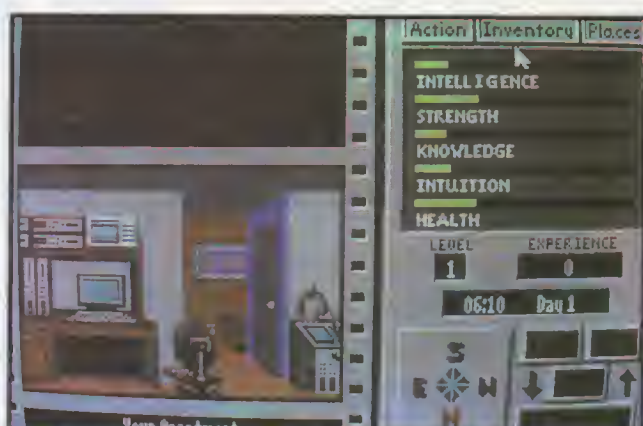
Αποφασισμένοι να νικήσετε τους αντιπάλους αφήνετε τα διαμέριαμα παίρνοντας το πια χρήσιμα αντικείμενα όπως πιστόλι για τους ενοχλητικούς, πιστωτική κόρτα, χρήματα, και προποντός μη ξεχάσετε το διαβατήριο.

Γιο διευκόλυνση και για να μη χθεείτε, στα πακέτο του game υπάρχει ο χάρτης της πόλης του Βερολίνου με τις οδούς και τα κύρια μέρη ονομαστικά. Η οναζήτηση θα σας οδηγήσει σε οπίτια, γραφεία, οταν υπόγειο ηλεκτρικό, σε καταστήματα, σε ξενοδοχεία και σε μπαρ για ξεκούραση και



ΤΙΤΛΟΣ	Third Courier
HOUSE	Accolade
FORMAT	PC
TIMH	3800
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

P A R A D I S E



ρα μπουσαυλώντας!, take = πάρε, use = χρησιμοποίησε).

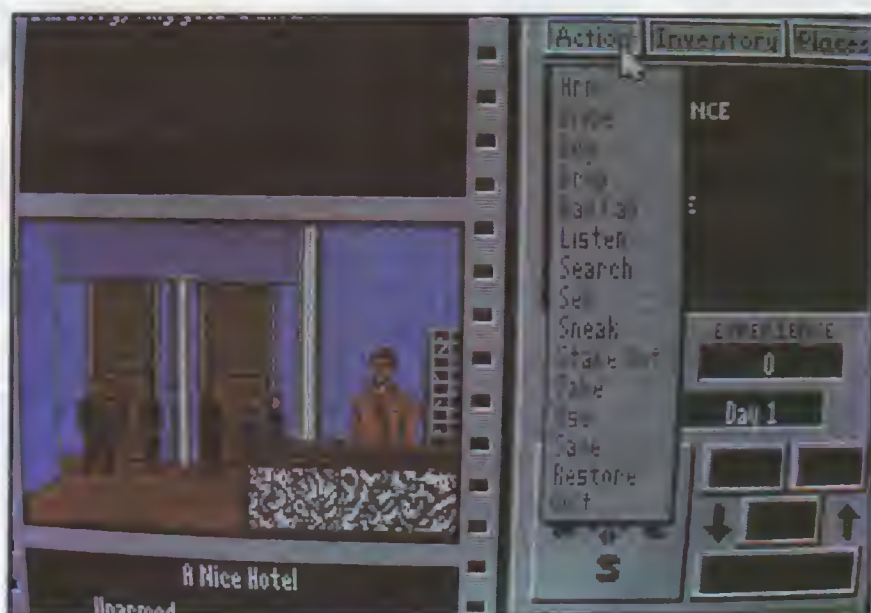
Υπάρχουν ακόμα διάφορες μπάρες που δείχνουν την υγεία, δύναμη, κατασκοπεία, εμπειρία, τα επίπεδα που βρίσκεστε γενικώς και την ημερομηνία. Για να κινηθείτε στους δρόμους της πόλης πηγαίνετε ταν κέρσορα πάνω στην πυξίδα και διαλέξτε την κοτεύθυνση. Θα διαπιστώσετε σύντομα πως είναι τα πιο εύχρηστα σημεία του game.

Γενικό οι ρυθμοί του παιχνιδιού είναι οπελπιστικά οργώ και σε παλλό σημείο στοτικό ειδικά απην βόλτα σας στη πόλη όπου κάθε λίγο και λιγάκι θα οναγκόζεστε νο δείχνετε το διαβατήριο στους αστυνομικούς που κυκλοφορούν για να μπορείτε να συνεχίσετε. Η πιθανότητες για arcade δράση στα game είναι μηδαμινές. Θα αναγκαστείτε νο πυραβολάτε μεθυσμένους για να περάσει η ώρα σας. Τα παιχνίδι κόνει πολύ καλή εισαγωγή με εξαιρετική μουσική σπάνιο για PC, αλλά η έλλειψη ήχων κοθόλη σχεδόν τη διόρκειια του game το κάνει να χάνει πάρα πολύ.

Από άπωση γραφικών είναι ένα ADVENTURE με στοτικές οθόνες (θα σας θυμίζει το bards tale) που δεν διακρίνονται για την ποικιλία τους, ιδίως όταν κινείστε μέσα στην πόλη. Το καλλίτερο σημείο των γραφικών είναι το διαχωριστικό ταίχος του Βερολίνου και τα διόδια για το ανατολικό μέρος.

Η ελάχιστη κίνηση περιορίζεται στην κίνηση στις οδούς και στην ονομιλία με τους χαρακτήρες που εμφανίζονται παύ και πού.

Γενικά το game κινείται πάνω υπό τα μέτρια και με αρκετό πρωτάτυπο στοιχεία.



ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	50
ΗΧΟΣ	52
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	77

HALL OF FAME



AMIGA

1	CHASE HQ	Ocean
2	TEST DRIVE II	Accolade
3	BATMAN	Ocean
4	BOMBER	Activision
5	FUTURE DREAMS	Infogrames
6	CHRONOQUEST	Psygnosis
7	SHINOBI	Virgin
8	F16 COMPAT PILOT	Digital Int.
9	DRAKKHEN	Infogrames
10	JACK NICKLAUS	Accolade

AMSTRAD

1	KICK OFF	Anco
2	MUTH	System 3
3	SUPER WONDER BOY	Activision
4	BATMAN	Ocean
5	TEST DRIVE II	Accolade
6	RICK DANGEROUS	Firebird
7	TEENAGE QUEEN	Ere
8	GHOULS'N GHOSTS	US Gold
9	UNTOUCHABLES	Ocean
10	SHINOBI	Virgin

ATARI

1	KICK OFF	Anco
2	BATMAN	Ocean
3	CHASE HQ	Ocean
4	HARD DRIVIN'	Domark
5	BALL	Psygnosis
6	TURBO OUTRUN	US Gold
7	NEVERMIND	Psygnosis
8	EUROPEAN DREAMS	Infogrames
9	F16 COMBAT PILOT	Digital Int.
10	DRAKKHEN	Infogrames

COMMODORE

1	BATMAN	Ocean
2	CHASE HQ	Ocean
3	MENACE	Psygnosis
4	TEST DRIVE II	Accolade
5	GHOULS'N GHOSTS	US Gold
6	BAAL	Psygnosis
7	KICK OFF	Anco
8	UNTOUCHABLES	Ocean
9	NEW ZEALAND STORY	Ocean
10	COIN - OP HITS	US Gold

PC

1	NORTH & SOUTH	Infogrames
2	KING'S QUEST IV	Sierra
3	TEST DRIVE II	Accolade
4	F16 COMBAT PILOT	Digital Int.
5	EUROPEAN DREAMS	Infogrames
6	SAFARI GUNS	Infogrames
7	HEROE'S QUEST	Sierra
8	FALCON	Spectrum Hol.
9	TINTIN ON THE MOON	Infogrames
10	MICROPROSE SOCCER	Microprose

SPECTRUM

1	SUPER WONDER BOY	Activision
2	OPER. THUNDERBOLT	Ocean
3	TURBO OUTRUN	US Gold
4	TETRIS	Mastertronic
5	CABAL	Ocean
6	100% DYNAMITE	Ocean
7	KICK OFF	Anco
8	TUSKER	System 3
9	BATMAN	Ocean
10	PASSING SHOT	Sega

TA JOYSTICK
THE ΧΡΟΝΙΑΣ!!!

Quickjoy



SV 125



SV 119



SV 124



SV 201



SV 123



SV 176

ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ - DISKDRIVE - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
ΚΑΛΥΜΑΤΑ - ΚΑΛΩΔΙΑ - GAMES



COMPUTERS

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ • SOFTWARE
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΑΧΑΡΝΩΝ 292 & ΜΕΣΣΑΡΙΑΣ 3, 11 254 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 8678 440 - 8648 172, FAX 8674 742

WHEN YOU WANT TO TALK AMIGA...
... YOU WANT TO TALK TO US.

Megaplan

ΑΝΤΙΠ/ΠΕΙΕΣ-ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

AMIGA COMPUTERS

- AMIGA 500
- AMIGA 2000

AMIGA MONITORS

- COMMODORE 1084P
- PHILIPS 8833

AMIGA DISK DRIVES

- COMMODORE 1010
- OCEANIC SENATOR

AMIGA EXPANSION MEMORY

- COMMODORE A-501
- RAM BOARD A-500
UP TO 2MB

AMIGA PERIPHERAIS

- DIGI VIEW GOLD
- MIDI INTERFACE
- SOUND SAMPLER
- HARD DISK 20MB
- KICK START 13
- NEW BIG FAT AGNUS 1MB
- E.T.C.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

Χαλκίδος 22, 11143 Αθήνα
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 2523901-2518522
TELEX: 225669 KASA GR
TELEFAX: 2523633

ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ SERVICE
ΣΕ 24 ΩΡΕΣ

FATAL ERROR TRY AGAIN

Αγαπητοί μας αναγνώστες. Αυτή τη φορά η στήλη αρχίζει μ' ένα ευχάριστο νέο. Οι δύο αγαπητοί σας συντάκτες της στήλης μετά από εντολή του σαδιστή αρχισυντάκτη (ωωωχχχ) και μετά από αγωνιώδη αναζήτηση δύο μηνών πέντε ωρών και τριών και 3/8 λεπτών περίπου κατάφεραν να εφεύρουν το τέλειο ανέκδοτο. «Να πεθαίνεις απ' τα γέλια», αυτή ήταν η εντολή που τους δόθηκε. Δυστυχώς τα αποτελέσματα ήταν παραπάνω από τα επιθυμητά. Από τους πρώτους που πέθαναν από το αστείο ήταν οι ίδιοι οι συγγραφείς. Ακολούθησαν πολλοί άλλοι θάνατοι μέχρις ότου το θανατηφόρο χαρτί με το αστείο, απομονώθηκε σ' ένα απομακρυσμένο χωριό τυφλών. Κατά σατανική σύμπτωση ήταν το ίδιο χωριό στο οποίο είχε απομονωθεί και ο πρώτος spectrum pc μετά από τους χιλιάδες θανάτους φρίκης που είχε προξενήσει. Για ευνόητους λόγους το αστείο δεν θα δημοσιευτεί γιατί η υπολογιζόμενη επιδημία που θα προκαλούσε θα ήταν ίση μ' αυτή που θα δημιουργούσε μια ενδεχόμενη αυτοδυναμία των οικολόγων εναλλακτικών στις περασμένες εκλογές.

Βέβαια η στήλη θα συνεχίσει να υπάρχει σ' αυτή τη σελίδα μόνο που δεν θα είναι τόσο σαδιστική όσο ήταν για σας προηγουμένως, θα είναι πολύ πιο σαδιστική. Και για να αρχίσουμε ωραία και να μη χάνουμε καιρό θα παρουσιάσουμε τώρα αμέσως τις χρησιμότητες ενός σύγχρονου μικροϋπολογιστή τσέπης μάρκας Dasio. Μπορεί να κάνει ότι οι άλλοι μαζί και δεν ερεθ... (λογοκρισία). Αυτός ο υπολογιστής ήταν πράγματι πολύ καλός αν εξαιρέσεις το ότι κάθε εβδομάδα έπρεπε να αγοράζεις και έναν καινούριο. Βλέπετε οι πορτοφολάδες στα λεωφορεία δεν έχαναν τον καιρό τους. Βέβαια μια εναλλακτική λύση ήταν να ράβονται οι μικρούληδες

dasio στα σακκάκια σας. Οι απώλειες τώρα όμως ήταν μεγαλύτερες μιας και οι επιτήδριοι κλέφτες έκλεβαν και τα σακκάκια που ήταν ακριβότερα. Αυτό ήταν φυσικό μια και οι dasio ήταν τόσο φτηνοί που για μια σαιζόν συνηθίζαν να τους δίνουν δώρο με την αγορά κάθε δύο δισκετών no-name.

Αν αναρωτηθείτε γιατί η τιμή τους είναι τόσο χαμηλή, φαίνεται πως είναι ανάλογη με το ύψος των κατασκευαστών. Οι φίλοι μας οι γιαπωνεζούληδες κάνουν ότι μπορούν για να κατεβάσουν το κόστος της παραγωγής. Να φανταστείτε στο έργοστάσιο της kitsubishi για να κάνουν οικονομία στις τροφές των εργατών τους τάζαν με τα περισσευόμενα chips. Και εδώ το υπουργείο υγείας δεν μπόρεσε να κάνει τίποτα μια και κανείς δεν είχε αντίρρηση στο ότι τα πατατάκια είναι υγιεινή τροφή. Βέβαια η ιαπωνική τεχνολογία έχει δημιουργήσει και άλλα θαύματα όπως ο dasio ii που αυτή τη φορά είχε ενσωματωμένο αντικλεπτικό σύστημα που όμως απέτυχε στην ευρωπαϊκή αγορά μιας και ήταν σχεδιασμένο για να λειτουργήσει σε ανθρώπους κάτω του ύψους 1.50. Βέβαια εκτός από το μικρό τους μέγεθος οι υπολογιστές τσέπης έχουν και άλλα πλεονεκτήματα. Μόλις βγήκε ο νέος ευρωπαϊκός υπολογιστής τσέπης με ενσωματωμένο 4086 που όμως δεν συνεργαζόταν με άλλο pc γιατί το μεγεθός του ήταν τόσο μικρό που δεν χωρούσε υποδοχή για serial port.

Ομως η τεχνολογία δεν σταματάει εδώ. Ήδη άρχισε η παραγωγή ενός τέλειου μικροϋπολογιστή που θα διαθέτει τη δυνατότητα να κάνει τα πάντα μέχρι και το πλύσιμο των πιάτων. Το μόνο πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι κατασκευαστές είναι πως να καταφέρουν να τον κάνουν ανθεκτικό στη σαπουνάδα.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA 500, 1Mb, monitor 8020 Eiza, βιβλία, joystick, 100 δισκέτες, mouse pad, φίλτρα αθόνης, εγγύηση Memax, τηλ. 27 99 081.

ΖΗΤΩ επαφή με Amiga user για ανταλλαγή ή για πώληση αυθεντικών προγραμμάτων. Επικοινωνήστε μαζί μου στα 57 13 076, Θανάσης.

AMIGA 500!!! ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 - ΟΘΟΝΗ - DIGITIZER - SOUND SAMPLER - 2ND DRIVE!!! ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!! ΑΡΜΑΝΔΟΣ, ΤΗΛ. 29 29 225. ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΠΕΚΤΑΣΗ 512Κ!!!

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI ST με 1MB RAM, MONO-ΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ, 2 DRIVES, ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ, MOUSE PAD, ΚΑΛΩΔΙΟ SCART, 1 JOYSTICK ΚΑΙ ΠΟΛΥ SOFTWARE. ΕΠΙΣΗΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP - 15 ΜΑΖΙ Ή ΧΩΡΙΣΤΑ. ΤΗΛ. 6718696 ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΕΤΑ ΤΙΣ 8 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ modem εσωτερικό για PC (ή εξωτερικό για RS232) σχεδόν αμεταχείριστο. Τηλ: 6438784.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ του 520T - STM - STFM από 512K σε 1024K μόνο 29.000 δρχ. Εγκατάσταση διπλού disk drive στη θέση του μονού 29.000 δρχ. Επιοικευές ATARI ST - STM - STFM, mouse, joystick. Πωλήσεις καλωδίων για σύνδεση με έγχρωμη τηλεόραση, με disk drives, printer κ.λπ. Τηλεφωνήστε 6476346 Γιάννης.

ΦΘΗΝΑ AMSTRAD 6128, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, MODEMS, MONITORS. ΤΗΛ.: 6438784.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με πράσινο monitor, joystick και πολλά παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ.: 6717246.

AMIGA - ATARI σε τιμές αποθήκης!! Τηλ.: 6438784.

DISK DRIVE SF354 για Atari ST πωλείται 15.000 δρχ. εντελώς αμεταχείριστο. Τηλ.: 9567401 - 9822583.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP15 ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ (ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ). ΤΙΜΗ 85.000 ΔΡΧ. ΓΙΩΡΓΟΣ Τηλ. 6718696

ATARI ST. Εγκαθιστούμε double disk drive στη θέση του single drive σας. Τιμή 29.000 δρχ. Τηλέφωνο παραγγελίας: 6476346.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ δέκτης για MONITOR. Μεταμορφώστε το MONITOR σας σε έγχρωμη TV μόνο με 25.000 δραχμές! Τηλ.: 6438784.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SANYO monitor με κάρτα CGA και Hercules (διπλή). Τιμή 30.000 δρχ. Ανδρέας τηλ. 6518634.

**ΓΙΑ ΤΗΝ
ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ
ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ
ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ**

ΓΡΑΨΤΕ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΣΑΣ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΚΕΙΜΕΝΟ ΑΓΓΕΛΙΑΣ: -----

**ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ
ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
ΠΟΥ ΣΑΣ
ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ**

- ☐ COMPUTERS
- ☐ SOFTWARE
- ☐ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
- ☐ ΓΕΝΙΚΑ
- ☐ ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ

ΠΛΑΙΣΙΟ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ -----

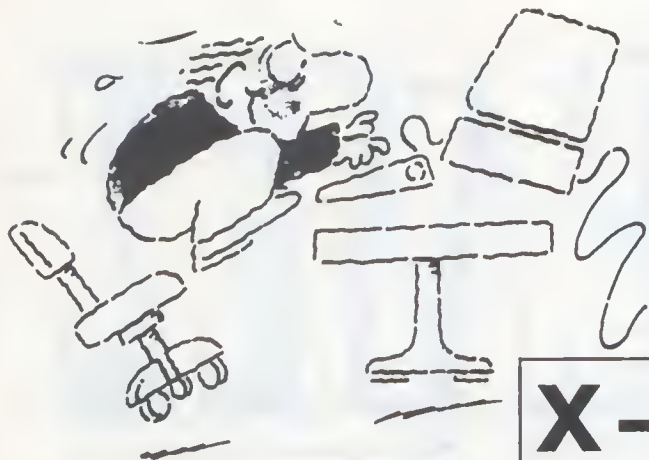
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ -----

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ -----

ΤΗΛ. ----- ΗΜΕΡ/ΝΙΑ -----

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟ -----

• ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΩΣΤΙΖΕΙ 1.000 ΔΡΧ. • ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.
ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ 50% ΠΑΡΑΠΛΩ. • ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΝΤΑΙ ΜΕ
ΑΥΞΗΣΗ 100% ΤΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ ΤΟΥΣ ΤΙΜΗΣ.

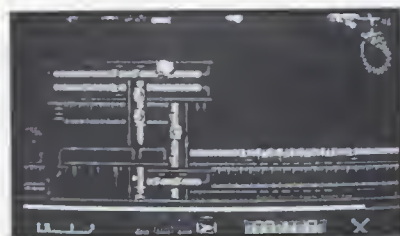
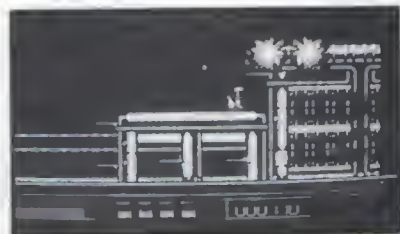


TIPS

X-OUT

Αφού εξαπλίαςτε καταλλήλως το αγαπημένα σας ζουζούνι ξεκινάτε για την δύσκολη αποστολή από τα level 1. Τα level αυτά είναι τα πιο εύκολα αλλά και τα πιο βαρετά από τα υπόλοιπα. Για άσους δεν έχουν άρεξη να πολεμούν άσκαπα σε αυτή την πίστα μπαράννε πατώντας ESC να βρεθούν στα level 2. Αυτά ισχύει και για τα level 2 και 3. Αυτά τα TIPS όμως έχει ένα πλεονέκτημα ότι με τον εξαπλιάμα που ξεκινήσατε για τα level 1 αυτόν θα έχετε και στα 2 και αν πατήσετε πάλι τα ESC και στα level 3. Τώρα για άσους έχουν άρεξη να αρχίσουν από την αρχή αλλά τους δυσακαλεύει ο τελευταίος αντίπαλος έχαυμε και γι' αυτούς κάτι. Πρώτα (για τον αρχηγό του level 1) καταστρέψτε τα "χωνιά" που σας πυροβολούν και μετά κάνετε τα ίδια και για τα πάνω αριστερό μέρος της αθόνης (προσεχτικά όμως για να μην ακουμπήσατε τους βράχους). Για καλύτερο αποτέλεσμα

Αυτά fire ή πυροβολάτε όσα πιο γρήγορα μπορείτε. Για να πετύχει όμως τα καλά πρέπει να έχετε απαραίτητες ή τις μπλε τριπλές σφαίρες ή τις χαντρές κάκκινες τριπλές σφαίρες. (Τα tips έστειλε ο Παναγιώτης Μήλας από τα Αιγάλεω).



Αγαπητοί φίλοι στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεραστείτε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια. Ετσι ώστε να μπορείτε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε με ιδιαίτερη ανυπομονησία και τη δική σας συμβολή. Στείλτε οτιδήποτε κόλπα ξέρετε (κι όχι μόνο για παιχνίδια) οποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα τα δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γραφτεί από εσάς τους ίδιους! Η διεύθυνση μας είναι: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ Δεληγιάννη 24, 10682 ΑΘΗΝΑ. Για τη στήλη TIPS Ν TRICKS

TREASURE ISLAND DIZZY

Εάν έχετε προβλήματα με αυτό το παιχνίδι οίγουρα οι παρακάτω χρήσεις των αντικειμένων θα σας φανούν χρήσιμες. Δηλαδή που ακριβώς θα χρησιμοποιήσετε τα αντικείμενα: chest - πίσω από τον κρυστάλλινο τοίχο.

Snorkel - μέσα στο νερό.

Maglc stone - στο μέρος με τα totem στο δεύτερο νησί.

Oltonator anadynamite - στα ορυχεία στο πρώτο νησί.

Axe and Bible - στη γέφυρα στο πρώτο νησί.

Sack of Gold Coins - στη σπηλιά των ληστών στο δεύτερο νησί.

Brandy - στο μαγαζί.

Gold Egg - στο μαγαζί.

Crow Bar - πάνω στο βράχο στο νερό.

Ο γνωστός tiper **DRAKE** μας έστειλε τα παρακάτω tricks για **ST**. Τον ευχαριστούμε:

Hπορακότω επέμβαση είναι σε GFA Basic και αφορά τα **GALDRGONS DOMAIN**. Όταν τα τρέξετε διαλέξετε ένα σωμένο παιχνίδι σας και... τώρα ο βάρβαρος σας έχει ικοναπαινητική υγεία, δύναμη Swartzeneger και ανταχή... μαραθωνοδρόμου.

Τώρα μπορείτε να εξερευνήσετε the lands of Mezraπ με χαρακτηριστική όνωση. Αλλά έχω τρεις συμβουλές για σας:

A) Αν και θα χρειαστεί να καθαρίσετε πολλά άτομα κατά την διάρκεια της αποστολής σας, το να σκοτώνετε όποιον βρίσκετε δεν θα σας οδηγήσει στην εκπλήρωσή της.

B) Μην χρησιμοποιείτε scrolls και patians που σας ουξάνουν τη δύναμη ή την υγεία γιατί τα υπερβολικά ντοπόριαμα έχει άσχημες αννέπειες...

Γ) Ποιζοντας, τα attributes του χαρακτήρα σας πέφτουν, έτσι θα ήτον φρόνιμο μάλις δείτε κάποια οπά αυτό να πέφτει σε άσχημα επίπεδα να σώσετε τα παιχνίδια και να ξανατρέξετε τα παρακάτω πρόγραμμα - ον και πιστεύω ότι δεν θα χρειαστεί.

Fileselect "\ * . gme", A\$, B\$

Open "a", #1, B\$

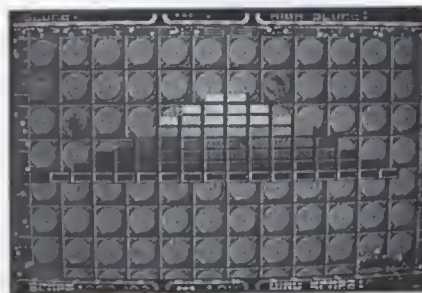
Far l=130 Ta 135

Read X
Seek #1, l
Out #1, X

Next l
Close
Data &7F, &7F, &FF,0,7

Στα **KRYPTON EGG** όταν σας ζητηθεί η δεύτερη διακέτα πατήστε: 8 φορές τα δεξιά πλήκτρο του παντικιαού και 1 φορά τα αριστερά. Μετά αρχίζουμε τα παιχνίδια και αν κατά την διάρκεια του πατήσουμε ESC περνάμε στην επόμενη πίστα ενώ με τα F10 έχαυμε άπειρες ζωές.

Αν όμως χρημαπαϊήσουμε τα mode των άπειρων ζωών δεν μπορούμε να δούμε την τελική ακηνή.



'N' TRICKS

SWITCHBLADE

Μπειτε στο high score και πληκτρολογήστε POOKY. Μετά κρατώντας πατημένο ένα κουμπί από το ένα έως το πέντε (για το level) φύγετε από το high score και ξεκινήστε το παιχνίδι από το level που επιλέξατε (ST).

TITAN

Μια συλλογή από κωδικούς για τα levels.

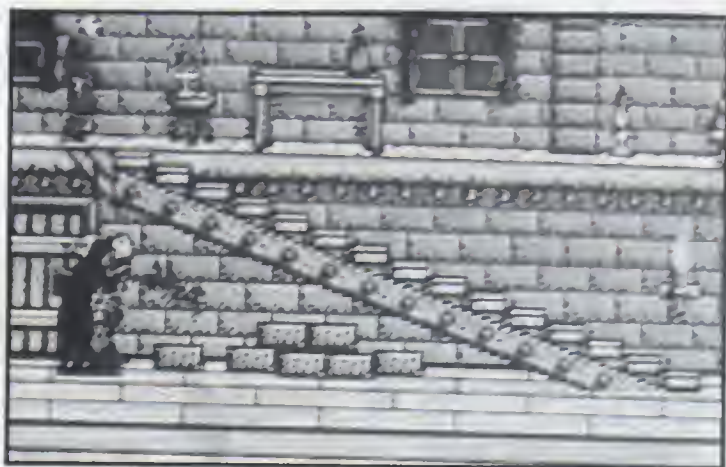
Level 10:	H 67JR1
Level 20:	IR7DCG
Level 30:	BG6W61
Level 40:	294JBH
Level 50:	D80N6D
Level 60:	9LQHVU
Level 70:	88H102
Level 80	OIP4GO

All formats

Οι κωδικοί στο πολύ ωραίο **Spherical** είναι οι εξής:

Για έναν παίκτη	Πίστα	Για δύο παίκτες
RADAGAST	09	GHANIMA
YARMAK	19	GLIEP
ORCSLAYER	39	MOURNBLADE
SKYFIRE	59	JADAWIN
MIRGAL	75	GUMBACHACHMAI

Στο Night Hunter όταν ζητήσει κωδικά δώστε JPB και θα αρχίσετε από την έκτη πίστα.



RETURN OF THE JEDI

Πληκτρολογήστε DARTH VADER
στον πίνακα με τα σκορ. Μετά χρη-
σιμοποιώντας το F2 μπορείτε να
προχωρήσετε σ' επόμενα levels (All
formats).

TRANSBOT

Πριν ανοίξετε την SEGA κρατήστε κάτω τα δύο flre μπουτόν. Κατόπιν, ανοίγετε την SEGA και περιμένετε τέσσερα "offs" να εμφανιστούν. Μετά πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά. Όταν αρχίσετε το παιχνίδι θα έχετε άπειρες ζωές (SEGA).

**BUBBLE
BOBBLE**

Στο Level 1 καθυστερήστε λίγο για να σας βγάλει μερικά δωράκια. Μετά φάτε τα 2 από τα 3 φαντάσματα και μετά αρχίστε να κάνετε φούσκες. Αφού κάνετε αρκετές μετά φάτε και το τελευταίο, τότε όλες αυτές οι φούσκες που έχετε κάνει θα μετατραπούν σε κάτι πανέμορφες μπανάνες έτοιμες να τις καταβροχθίσετε. Αυτό ισχύει και στο Level 5 μόνο που εκεί σας βγάζει λουλούδια για καταβρόχθισμα και στο Level 10 σας βγάζει ροδάκινα. Το κόλπο για να παίρνετε διάφορα bonus και βαθμύες από κάθε πίστα είναι να καθυστερείτε.

MONTY ON THE RUN

Παίξτε το παιχνίδι με τον καλύτερο φίλο σας, το καλό σκορ θα είναι δικό σας. Το παιχνίδι βασίζεται στην αρχή της φυσικής και της μηχανικής. Το παιχνίδι είναι πολύ εύκολο να μάθει και να παίξει. Το παιχνίδι είναι πολύ εύκολο να μάθει και να παίξει. Το παιχνίδι είναι πολύ εύκολο να μάθει και να παίξει.

BATMAN

... ληστεία αὐτοῦ ἐκείνην
 ἡμεῖς ἐχέτε ἀρὰν ἐπὶ τοὺς
 ἄλλους ἐπὶ τὸ ἐπιδοῦν αὐτοῖς
 ὅπως αὐτοὶ καὶ οἱ ἄλλοι στρεφόμενοι
 εἰς τὸν οὐρανὸν ἡμεῖς ἡμεῖς
 (Βρῶμι καὶ μενίστηρ οὐδὲν ἄλλο - ST)

MC CRACKEN

Γι' αυτόν το μήνα έχουμε ετοιμάσει τη λύση του ZAK MC CRACKEN μέχρι το σημείο που αποκτάτε τον πρώτο κρύσταλλο έτσι ώστε να σας δοθεί η ευκαιρία αν έχετε κολλήσει κάπου να συνεχίσετε το ψάξιμο σας στον κόσμο των εξωγήινων... Αρχίζετε στο δωμάτιό σας. Ξεκινήστε παίρνοντας το ψάρι με τη γυάλα. Στην συνέχεια ανοίχτε το συρτάρι του γραφείου σας και πάρτε το Kazoo. Πηγαίνετε στον τοίχο και πάρτε το σχισμένο χαρτί από την ταπετσαρία... Πηγαίνετε στην κουζίνα και πάρτε το αυγό από το ψυγείο, το μαχαίρι από τον νεροχύτη και το μολύβι από το ντουλάπι κάτω από τον νιπτήρα. Πηγαίνετε πάλι στο δωμάτιό σας χρησιμοποιώντας το μαχαίρι βγάλτε την πιστωτική κάρτα από κάτω από το τραπέζι... πηγαίνετε στο σαλόνι και σηκώστε το μαξιλάρι του καναπέ... βρίσκετε ένα τηλεκοντρόλ. Πάρτε το μαξιλάρι δίπλα από την τηλεόραση και βάλτε το στον καναπέ... Βλέπετε μια πρίζα και ανοίχτε τη με το τηλεκοντρόλ... (όχι την πρίζα). Ακούστε το μήνυμα που σας ενδιαφέρει και φύγετε από το σπίτι, πηγαίνετε στον φούρναρη και χτυπάτε συνέχεια το κουδούνι μέχρι να σας πετάξει ένα χαλασμένο ψωμί... Πάρτε το χωρίς ευχαριστώ και πηγαίνετε στο μαγαζί με τα διάφορα είδη. Αγοράστε τα γυαλιά, το καπέλο, το κουτί με τα εργαλεία, το μπαστούνι του golf και την στολή του δύτη. Βγείτε έξω και φορέστε το καπέλο, τα γυαλιά και το κουστούμι του δύτη. Πηγαίνετε στον ΟΤΕ και αφού συμπληρώσετε την αίτηση που έχει κρατήσει τη... Πηγαίνετε στον υπολογιστή και κανονίστε τον λογαριασμό σας... Έξω πάλι και πηγαίνετε δίπλα από το μαγαζί με τα διάφορα είδη στην 14η λεωφόρο και ρίχτε την αίτηση στην θυρίδα της πόρτας.

Στο λεωφορείο τώρα χρησιμοποιήστε το Kazoo για να ξυπνήσετε τον οδηγό και μόλις μπειτε βάλτε την κάρτα στο μηχανήμα που έχει μέσα... Στο αεροδρόμιο τώρα δώστε την κάρτα σας στο άτομο που βρίσκεται εκεί (ξέρετε εκείνο τον καραφλό τρελλάρα) και πάρτε το βιβλίο που δίνει... Με το εισιτήριο που έχετε μπειτε στο αεροπλάνο και μόλις απογειωθεί αρχίστε τη δράση. Πηγαίνετε στην τουαλέτα και βουλώστε τον νιπτήρα με το χαρτί τουαλέτας... Ανοίχτε τον νιπτήρα και καλέστε την αεροσυνοδό με το κουμπί που υπάρχει εκεί... Μόλις έρθει πηγαίνετε στο χωλάκι του αεροπλάνου και βάλτε το αυγό στον φούρνο. Ανοίχτε τον και... (πλουτς). Αφού έρθει η αεροσυνοδός πηγαίνετε στη θέση μπροστά από την δικιά σας και πάρτε το μαξιλαράκι... Πάρτε τον αναπτήρα που πέφτει και αρχίστε να ψάχνετε τα ντουλάπια. Πάρτε τη μάσκα οξυγόνου που θα βρείτε και απολαύστε την υπόλοιπη πτήση.

Μόλις κατεβείτε στο sheattle πάρτε ένα κλαδί από το δέντρο που έχει και πηγαίνετε στα ζωάκια και δώστε τους τα φυστίκια που έχετε πάρει από τη αεροσυνοδό (όταν σας πρόσφερε φαί). Μόλις φύγουν σκάψτε στην τρύπα με ένα από τα εργαλεία που υπάρχουν μέσα στο κουτί που έχετε... Ανοίγει μια σηλιά. Μπειτε μέσα και με το WHAT IS ψάξτε για μια φωλιά πουλιών... Πάρτε τη με το κλαδί του δέντρου και βάλτε τη στο fire pit μαζί με το κλαδί. Χρησιμοποιήστε τον αναπτήρα και μόλις ανάψει η φωτιά πηγαίνετε στα ζωάκια και δώστε τους το χαλασμένο ψωμί. (Δολοφόνος χωρίς οίκτο). Πάρτε τη φωλιά τους και πηγαίνετε στον τοίχο και ενώστε τα σημάδια με το μολύβι που έχετε... Ανοίγει μια πόρτα. Μπειτε μέσα και αφού χρησιμοποιήσετε το τηλεκοντρόλ πάρτε τον κρύσταλλο. Γυρίστε τώρα στο San Francisco και βάλτε τον κρύσταλλο στην θυρίδα που είχατε βάλει την αίτηση. Από εδώ και πέρα αναλάβετε δράση μόνοι σας!

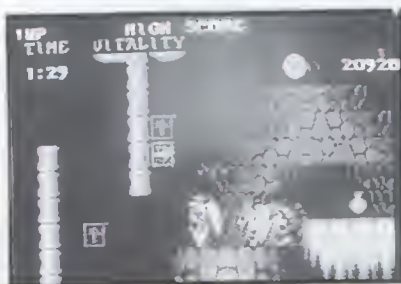
ΧΡΗΣΙΜΟ TIP

Σε περίπτωση που βαριέστε να περάσει όλη η πτήση στο αεροπλάνο πατήστε και τα δύο πλήκτρα του mouse. Το ίδιο κάνετε όταν βγαίνει η οθόνη με τους εξωγήινους.

Ο Στέφανος Παπαμιχαήλ από τα Πατήσια μας έστειλε τα ακόλουθα tips.

BLOOD MONEY

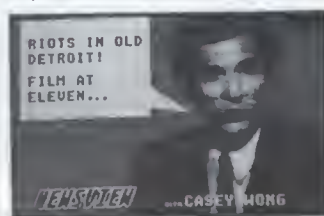
Μόλις μπειτε στο παιχνίδι πατείστε το help για άπειρες ζωές και χρήματα. Τα χρήματα τα παίρνετε αν πατήσετε 1 για τον πρώτο παίκτη και 2 για τον δεύτερο (από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).



BATTLE SQUADRON

1. Επιτεθείτε στις υπόγειες πόρτες με την ακόλουθη σειρά: δύο, τρία, ένα.
2. Το πράσινο όπλο είναι ιδανικό για τον ένα παίκτη.
3. Για τον δεύτερο ιδανικά είναι το μπλε και το κίτρινο.
4. Το παιχνίδι είναι ευκολότερο στο οπεν player mode.
5. Η κάθε οθόνη να έχει μόνο οκτώ βολές.
6. Ξεκινήστε με το μπλε.

ROBOCOP



Πατήστε pause και πληκτρολογείτε BEST KEPT SECRET. Έτσι θα έχετε άπειρες ζωές.

SILKWORM

Στο σημείο που διαλέγετε joystick ή keyboard πατήστε F-10, help και fire. Έτσι αποκτάτε άπειρες ζωές και με το πλήκτρο 1 θα διαλέγετε level.

NEW ZEALAND STORY

Για άπειρες ζωές πατείστε το right mouse button από την αρχή του φορτώματος μέχρι να εμφανιστεί το kiwi μόνο σε μια οθόνη με μαύρο φόντο και διάφορα copy-right από κάτω.

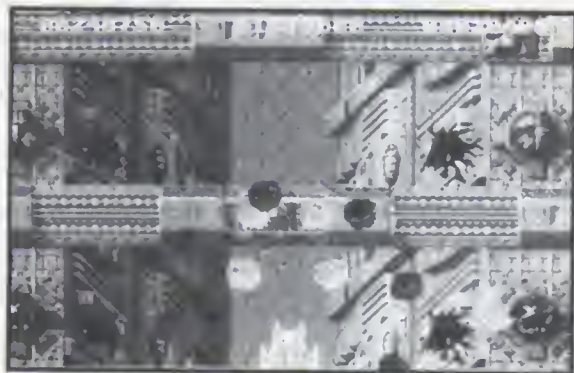
CYBERNOID

Όλοι φυσικά ξέρετε το παλιό πια Cybernoid, και οίγουρα έχετε περάσει πολλές ώρες παίζοντας μπροστά στο monitor. Αν λοιπόν έχετε προβλήματα κάντε τα εξής: Όταν πάτε στην επιλογή define keys να ορίσετε τα πλήκτρα Y, X και S. Αυτομάτως θα πάρετε άπειρες ζωές.

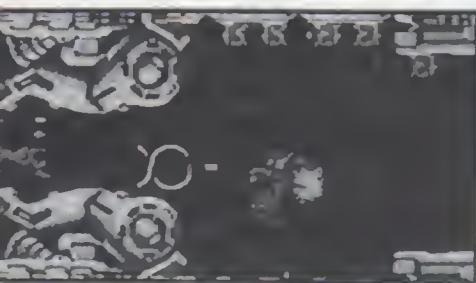
AMIGA

TIPS

STORMLORD



Μόλις εμφανιστεί η πίστα με τα bonus πληκτρολογήστε **DRAGON-BRIDGE**. Τότε θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα σας ενημερώσει ότι το cheat mode μπήκε σε λειτουργία. Μετά ξεκινήστε το παιχνίδι ως συνήθως, πατήστε το space bar και το L για να πάτε σε άλλα levels.



R-TYPE

Για να γίνετε θάνατοι, πληκτρολογήστε **SUMITA** στο high scorers πίνακα. Συμπεριλάβετε και την τελεία.

BATMAN the movie

Αν τυπώνοντος **JAMMM** για όποιες ζωές δεν σας ικανοποιήσει, δοκιμάστε πατώντας **F10** να περάσετε τα levels.

BOMBER

Όταν σας επιτίθενται αντίπαλα αεροπλάνα χρησιμοποιήστε το **F** να αποφεύγετε τα πυρά τους. Βάλτε το ραντάρ στα 3 μίλια και κόψτε ταχύτητα με **airbrakes**. Μόλις η κουκίδα του εχθρικού αεροπλάνου ακουμπήσει τη δική σας στο ραντάρ αρχίστε να πυροβολείτε με το πολυβόλο... Αυτό ήταν. Οι αντίπαλοι σας είναι παρελθόν... Με το πλήκτρο **U** και **N** μπορείτε να μάθετε την ακριβή θέση του εχθρού... Με το **backspace** μπορείτε να κάνετε lock τους mavericks σε έναν στόχο...

PIRATES

Σε περίπτωση που θέλετε να μπειτε σε μια πόλη εχθρική πηγαίνετε από την στεριά και δοκιμάστε να μπειτε φιλικά πολλές φορές μέχρι να σας δεχτούν και έτσι να μπορέσετε να πάρετε πλήρωμα...



Chase HQ

Εάν θέλετε να έχετε μερικά turbo extra πατήστε το **fire** την ώρα που φορτώνει μέχρι να βγει η πίστα...



INTERCEPTOR

Στο **Interceptor** θα έχετε άπειρα καύσιμα εάν ανεβείτε στο μέγιστο ύψος και κάνετε κάθετη εφόρμηση προς τα κάτω μέχρι λίγες χιλιάδες μέτρα πριν το έδαφος... οριζοντιώστε το... θα συνεχίσετε με τα ίδια καύσιμα που έχετε αυτή τη στιγμή...

LEISURE SUIT LARRY I

Για να περάσετε τις ερωτήσεις στην αρχή απλώς πατήστε από την αρχή του φορτώματος **ALT-X**.

LEISURE SUIT LARRY II

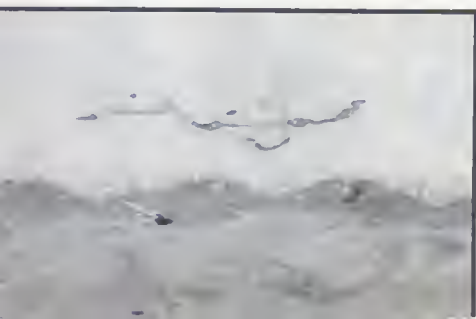
Για να περάσετε τις ερωτήσεις στην αρχή απλώς πατήστε από την αρχή του φορτώματος **ALT-CTRL-X**.

NINJA WARRIORS

Για όποιες ζωές ποτήστε τουτόχρονα το left mouse button και **fire** από την ορχή του φορτώματος του παιχνιδιού.

SILKWORM

Αμο ποτήσετε το **esc** θα βρεθείτε στο μενού επιλογών. Εκεί πατήστε το **F10** και γράψτε **scrap 28**. Τότε θα δείτε μια λήψη και αφού διαλέξετε το χειρισμό που σας αρέσει μπειτε στο παιχνίδι και θα έχετε όποιες ζωές.



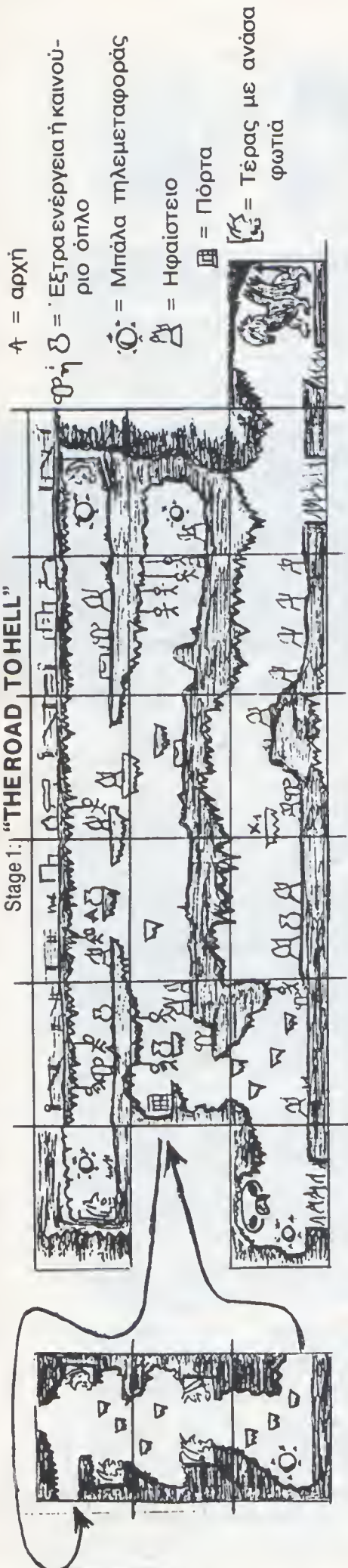
SPACE ACE

Οι λύσεις είναι:

6-4-2
6-4-4-4
2-8
8
0
6-8
6-6
2-6-2-4-0
8
8-6-8
6-4-4
6-8
0-0-0-6-0-2-0-8-2-6-2
4-4
2-6
6-4-6-4-6

Σημ: Οι αριθμοί ισοδυναμούν με τα αντίστοιχα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου.

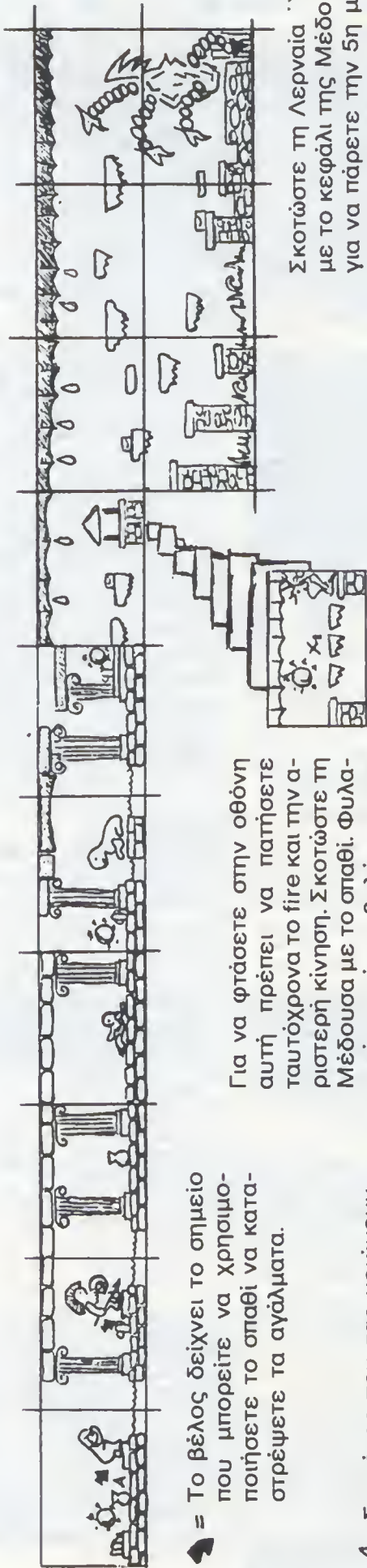
Stage 1: "THE ROAD TO HELL"



Σημείωση: Αφού πάρετε την τελευταία μπάλα τηλεμεταφοράς, πάρτε το αντικείμενο Χ1, πηγαίνετε στην αρχή (A) και χρησιμοποιήστε το. Μόλις τελειώσατε το stage 1.

Σκοτώνοντας το δράκο μπορείτε να πάρετε το κλειδί.

Stage 2: "GREECE 400 B.C"



♣ = Το βέλος δείχνει το σημείο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το σπαθί να καταστρέψετε τα αγάλματα.

♠ = Σταγόνες που σας μειώνουν ενέργεια.

Για να φτάσετε στην οθόνη αυτή πρέπει να πατήσετε ταυτόχρονα το fire και την αριστερή κίνηση. Σκοτώστε τη Μέδουσα με το σπαθί. Φυλάχτετε από τις βολές της με την ασπίδα.

Σκοτώστε τη Λερναία Ύδρα με το κεφάλι της Μεδούσας για να πάρετε την 5η μπάλα τηλεμεταφοράς.



Πυροβολήστε το Thor με κεραυνούς για να πάρετε μπάλα τηλεμεταφοράς.

Stage 4: "EGYPT 3000 B.C."

Πυροβολείτε 2 φορές τον τοίχο της πυραμίδας για να μπείτε μέσα. Για να μπείτε στις πόρτες αυτές πατήστε fire+left.

\mathcal{R} = Τσεκούρια που κινούνται
περιοδικά.

$\omega =$ Πέτρινοι λίθοι που πέφτουν από την όροφη.

καρφή = Καρφία.

Χτυπώντας και παίρνοντας το αντικείμενο που βρίσκεται δίπλα από αυτές τις κολώνες, πηγαίνετε ανάμεσα στις κολώνες και χρησιμοποιήστε το. Με αυτόν το τρόπο παίρνετε όσες ζωές θέλετε.

Σημ.: Αφού τελειώσετε και τον τέταρτο λαβύρινθο χρησιμοποιήστε το αντικείμενο εκείνο που μοιάζει με αυτό του πατώματος.

Σκοτώστε τη μούμια για να πάρετε την πέμπτη μπάλα της λεμεταφοράς.

Εδώ χρησιμοποιείτε τα 4 βάζα που έχετε συλλέξει. Στο ίδιο μέρος χρησιμοποιείτε και το Χ1.

Σχεδίαση: Β. Καραγιώργος.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Κατ'αρχήν σε καλωσορίζω στα κόσμο των περιαδικών γιά υπαλαγιστές!!

Τώρα θα σου αναφέρω μερικάς τράπουες γιά τα REVIEW πρώτα, γιά να γίνανυ πιά ενδιαφέροντα.

1) Πρατιμώ να κάνεις σύγκριση ενάς GAME με ένα άλλα, προκειμένανυ να κατανοήσω αν τα γραφικά του GAME παυ κάνεις REVIEW είναι καλύτερα ή χειρότερα από κόποιου άλλανυ παλιότερανυ (παρόμαιου φυσικό).

2) Τα ίδια ισχύει γιά ταν ήχα, τα GAMEPLAY κ.λ.π Θετικά είναι πάντωσ όπι δημοσιεύεις πολλές φωτογραφίες.

3) Ακομα θα σου πράτεινα να αναφέρεις μερικό πρόγνματα σχετικό με τό MANUAL ταν παιχνιδιάυ, ιδιαίτερα αν είναι FLIGHT SIMULATOR μιά και η ανηγραφη τείνει να... πεθόνει! Αυτά γιό τα SOFTWARE.

Γιό τα HARDWARE θα ήθελα μιά αναφορό στους SAMPLERS παυ υπάρχουν στην Ελληνική αγορά γιό τον 1040SFTM παυ είμαι κόταχος.

Επίσης μην ξεχάσεις τον Αρχιμήδη γιό κανένα τέστ ή τουλάχισταν να μαθαίνουμε τι προγράμματα υπάρχουν. Μιά και αναφέρεις τό "πρόβλημα" της πειρατείας των προγραμμάτων θα ήθελα να πω κι εγώ ορισμένα πρόγνματα. Γιατί αφού και οι πέτρες ξέραυν παιά SHOPS ανηγράφανυ προγράμματα δεν κινούνυ οι υπεύθυνυ γιά να εκφραβίσουν τα καταστήματα να σταματήσουν τό παράνομο κέρδος ή ακόμα και να τα κλείσουν; Εκείνα παυ έχω καταλάβει είναι όπι τελικά θα την πληρώνουν μόνο τα μικρά SHOPS (παυ είναι στα προάστεια κυρίως) ενώ αυτά παυ πραγματικά κάναυν κακό στα ORIGINAL προγράμματα μένουν ανενάχλητα με την υπαστήριξη της ανηπροσωπείας του υπολαγιστή ταν αποίαν τα προγράμματα ανηγράφανυ!! Και ξέρετε παλύ καλά γιά παιαύς μιλάω. Υπαπτεύομαι όπι η μέθοδος ταν "λαδώματος" ευδακμεί κι εδώ. Όπως θα παρατήρησες έχω βάλει τη λέξη "πρόβλημα" σε εισαγωγικά. Γιατί τελικό γιά τον χρήστη δεν είναι αφού βρίσκει τό πρόγνμα στο 1/3 της τιμής ταν. Και στο κότω-κότω εκτός από τα ADVENTURES και τα FALCON οείδη άλα τα άλλα δεν χρείάζανυ MANUAL (εξαιραύνυται βέβαια και οι εφαρμαγές). Μα δεν είναι και παράλογο να δίνανυ 3.500 γιά κάθε παιχνίδι;

Μανώλης Κυρτόπουλος

Φίλε Μανώλη, οι παρατηρήσεις σου ήταν ευπρόσδεκτες και θα προσπαθήσουμε να σε ικανοποιήσουμε όσα τα δυνατόν περισσότερο. Σχετικά με αυτά παυ αναφέρεις γιά την πειρατεία, η αλήθεια είναι όπι τελευταία συμβαίνυν αρκετά "περίεργα" πράγνματα παυ μας προβλημάτιζυν όλους. Για τις τιμές όμως μάλλαν υπερβάλλεις λίγα. ΟΧΙ, δεν είναι παράλαγες οι 3500. Σου ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ παράλαγες γιάτί έχεις συνηθίσει στις 500 και 1000 δραχμές και κόνεις τη σύγκριση. Δεν θα έλεγες τό ίδιο αν δεν υπήρχαν πατέ κόπιες και τα κόστος ήταν ανέκαθεν αυτό παυ είναι σήμερα.

ATARI ΚΑΙ DATA BANKS

Καταρχήν σας συχαίρω γιά τό περιαδικο USER και είναι αλήθεια πως αν συνεχιστεί η έκδοση ταν περιαδικαύ με αυτά τα ρυθμά σίγανυ θα απακτήσει παλλούς απαδαύς. Αυτό παυ θέλω να σας ρωπήσω αναφέρεται στα όγδοο σκέλος του ερωτηματαλαγίαυ γιά τα πως θα μπορούσα να αγοράσω προγράμματα μέσω της τράπεζας πληροφαριών.

Εχω τον υπολογιστή ATARI 520 STFM και περιμένω μιά απάντηση στην

στήλη "αλληλογραφία".

Σας ευχαριστώ.

Βασίλης Κατσιέας
Πλωμαρίου 10
Περιστέρι 121-36

Λόγυ σαν τα δικό σου μας δίνυν θάρρος να συνεχίσουμε την προσπάθειό μας. Για να επικοινωνήσεις με μία τράπεζα πληροφαριών χρείάζεσαι ένα καλό πρόγνμα επικοινωνίας, ένα modem και βέβαια τό τηλεφώνω της τράπεζας. Δεν μπορούμε να σου προτείνουμε κάποια συγκεκριμένη (γιά να μή θεωρηθεί όπι μεραληπτούμε), αλλά σίγανυ μπορείς να τα βρείς από κάποια διαφήμιση ή από τους φίλους σου.

Πόντωσ υπάρχουν μερικές αξιόλογες στην Ελλάδα.

VIRUS

Μπρόβο γιό τα παλύ καλά περιαδικά σας. Είναι χωρίς υπερβολή ένα από τα καλύτερα στο χώρα του.

Τό προβλημά μου τώρα είναι τό εξής: έχω ένα υπολαγιστή Acer 1030 με 20MB HD και 2 DD των 3,5" και 5,25". Ο σκληρός δισκος έχει καλλήσει ιά. Εχει πρσβληθεί από κόποια ιό ο αποίός μου αυξόνει τα μέγεθος κυρίως ναμίζω των αρχείων .EXE και ύστερα από 30 λεπτό αφού αναίξω τον υπολαγιστή η ταχύτητά ταν πέφτει εντυπωσιακά. Είναι μήπως α Πακιστανικός ιός και πώς μπορώ να ταν ανημετωπίσω; Παυ θα βρώ αντίδατα, ίσως;

Με εκτίμηση
Αντωνάκης Ελευθέριος
Ηράκλειο Κρήτης

ΥΓ. Δέχεστε TIPS γιά διάφορα παιχνίδια;

Πιθανάτα έχεις "κολλήσει" ταν Πακιστανικό ιό, ο αποίός ανημετωπίζεται με ένα από τα αντίδατα παυ κυκλοφορούν στην αγορά. Μπορείς να τα βρείς σε κόποια computer shop ή από κάποια φίλα σου. Ευχόμαστε να λυθεί τό πρόβλημά σου και σε ευχαριστούμε γιά τους επαίνους. Για τις δεν χρείάζεται να ρωτάς, στείλε όπι θέλεις!

Αγαπητό USER

Πρώτα απ'όλα θέλω να σε συχαρώ γιά την παλύ καλή δουλειά παυ έχει γίνει και μπαρώ ανεπιφύλακτα να πω, πως με τα πρώτο τεύχος σου βγάζεις νακ-άυτ άλα τα άλλα περιαδικά ταν χώραυ. Θα ήθελα να θίξω τα θέμα της πειρατείας παυ θίγεις από τα πρώτα τεύχος σου. Όπως άλοι ξέραυμε οι τιμές στα παιχνίδια είναι λίγα τσουχτερές, ιδίως γιά τας κατόχους υπολαγιστών PC, AMIGA, ATARI καθώς και γιά τας υπολογιστές των θνιί. Ετσι ένα παιδί παυ αγάρασε ένα computer μόνα και μόνα γιό να παίζει παιχνίδια δεν θα δώσει 2.500 γιό να πάρει ένα παιχνίδι γιά τό 6128 π.χ αλλά θα πόει στο... και με 400 καταστάρκα θα έχει τό παιχνίδι.

Βέβαια οι περισσότεροι θα νομίζετε όπι η πειρατεία σταμάτησε απο την Τετάρτη 7-2-90, αλλά η αλήθεια δεν είναι αυτή. Και αυτό γιάτί απλώς οι ιδιοκτήτες των μαγαζιών δεν ανηγράφουν επιτάπαυ αλλό μόνο "κατά παραγγελία", με πρώτα και καλύτερα τό παλυκατόστημα στην αδά Πατησιών και λιγότερα στη Στουρνάρα. Πάντωσ γνώμη μου είναι όπι οι εταιρείες πρέπει να κατεβάσουν σε μεγάλα βαθμά τις τιμές, γιάτί ακόμα κι εγώ δεν θα έδινα 7.500 γιά να παίξω LARRY III ή KING QUEST IV, αφού μπαρώ να τα πάρω με 3.500 από τας πειρατές. Ας αφήσαμε όμως τα θέμα της πειρατείας και ας παύμε γιό την ύλη του

USER που είναι πολύ καλή. Θα ήθελα αν γίνεται σε κάθε game που παρουσιάζεις να βάζεις και τιμή για την αντίστοιχη έκδοση του σε κάθε υπολογιστή. Αν γίνεται θα ήθελα ακόμα στις φωτογραφίες της οθόνης του παιχνιδιού να γράφεις από ποιόν υπολογιστή είναι. Και μιά τελευταία συμβουλή, όχι μόνο από μένο αλλά από πολλούς χρήστες υπολογιστών θα ήταν αν μπορούσες να κυκλοφορείς κάθε 15 μέρες και όχι μόνο κάθε μήνο. Ήταν λίγο πολλοί αλλά ελπίζω να μην σας κούρασα.

Φιλικά
Γιάννης Παγιάτης

ΥΓ. Αλήθεια τι γίνεται με το Kick-off στο PC;

Στα θέματα της πειρατείας έχουμε αναφερθεί επανειλημμένα. Είναι καθαρά θέμα αυτών που κυνηγάνε (ή τουλάχιστον έτσι λένε) τους πειρατές. Τα να γίνει τα περιοδικά δεκαπενθήμερο είναι από αδύνατα μέχρι ακατόρθωτα στην παρούσα φάση! Τις υπόλοιπες παρατηρήσεις σου τις έχουμε ήδη υπόψη μας.

Όσον αφορά τα Kick Off στα PC δεν πρόκειται να έρθει πατέ επίσημα στην Ελλάδα από την αντιπροσωπεία.

Αγαπητό USER,

Με μεγάλη μου χαρά κρατώ στα χέρια μου το πρώτο (και ηρωικό) τεύχος σου. Προγραμματικό αισθάνθηκα καθώς το διάβαζα την ανάγκη να σου στείλω τα συγχαρητήρια μου. Συγχαρητήριο λοιπόν στο USER το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των Η/Υ. Συγχαρητήριο γιό την ποιότητα του περιοδικού και την όμορφη προσπάθεια που κόνετε όλοι όσοι εργάζεστε στο περιοδικό. Συγχαρητήρια γιό τα καλογραμμένο κείμενο και το όμορφο screenshots. Προσωπική μου γνώμη ότι το περιοδικό είναι ένα κόσμημα στο χώρο της πληροφορικής στην Ελλάδα. Συνεχίστε την καλή προσπάθεια γιατί το περιοδικό αυτό οπτευθύνεται πραγματικό στον USER. Με εκτίμηση

Πέτρος Ιωάννου
Μοσχοπόλεως 2
ΚΟΖΑΝΗ 5010

ΥΓ. Ελπίζω να σος άρεσε το σκίτσο μου.

Τα λόγια σου φίλε Πέτρο ήταν πράγματι συγκινητικά. Τα γεγανός απ γράφτηκαν από ένα αναγνώστη της επαρχίας αποδεικνύει απ τα USER έχει την ίδια απήχηση σε όλη την Ελλάδα. Όσο για το σκίτσο σου ήταν αρκετά αξιόλογο και δημοσιεύεται όπως είδες στη σελίδα με το ευθυμιαγράφημα. Στείλε μας κι άλλα τέτοια!

Αγαπητό περιοδικό USER,

Από κοινό έψοχνο στην αγορά γιό ένο τέτοιο περιαιδικά γεμάτο REVIEWS από προγράμματα. Είναι το καλύτερο που κυκλοφορεί και το φηνότερο. Μπρόβο. Διάβασο σχετικά λίγο αργά γιό τους διογωνισμούς και σκέφτηκα να σου γράψω.

Είσοι το πρώτο περιοδικό στο οποίο γράφω γράμμα. Ξονά συγχαρητήρια.

Σας χοιρετώ

Π. Παναγόπουλος
ΕΜ. Μπενάκη 69
ΑΘΗΝΑ Τ.Τ 10684

Και μανά τα γεγανός απ τα USER σε κατάφερε να γράψεις τα πρώτο σου γράμμα τα λέει όλα!! Ευχαριστούμε.

Αγαπητό USER

Μόλις έπιασα στο χέριο μου το τεύχος σου-που το βρήκα με δυσκολία-άρχισα να το διαβάζω περιληπτικά. Αυτό που μου έκαναν πιο παλύ εντύπωση ήταν το εξώφυλλο και οι κατά μέσο όρο ωραίες φωτογραφίες του. Γιό πρώτη φορά στην αγορά κατό τη γνώμη μου πρέπει να έκανε καλή εντύπωση. Ο πιο σκληρός σου οντίπαλος σου (οντογωνιστής) υποθέτω πως είναι το Pixel (αξιόλογο)! Ας το πάρουμε ως συγκριτικό στοιχείο. Σε σχέση με αυτό το περιοδικό η δομή της ύλης σου θα έλεγο πως είναι κοτώτερη. Ακόμα μερικά νέα που δημοσιεύσεις ο'ούτο το τεύχος (4ο Micropolis, Racemaker) το είχε δημοσιεύσει το

Pixel απ'τον προηγούμενο μήνο. Μερικό παιχνίδι επίσης είναι κόπως ονακοτεμένα μετοξύ τους (δεν ξεχωρίζουν το ένα απ'το άλλο). Αυτό ήταν και ελπίζω να μη σε πλήγωσα και σε αποθάρρυνα.

Ας πούμε και τα καλό:

Το περιοδικό έχει πολύ καλό δέσιμο, ορκετό χιούμορ, ορκετές πληροφορίες, διπλό διαφορικό τραβόει στην ονηφόρα και ον ποτέ το άλλοζο πόλι USER θα έποιρνο. (εεε... με συγχωρείτε παραφέρθηκα). Καλό θα ήταν ον μπορούοστε να βάζετε στο τέλος του περιοδικού τιμοκατάλογο υπολογιστών.

Κι επειδή έχω την οίωσηση ότι γνωριστήκομε κιόλος μέσο οπο το περιοδικό, θα ήθελο να με συμβουλέψεις και λίγο.

Σκοπεύω να αγοράσω έναν υπολογιστή. Είμαι ορχάριος πρός το παρόν αλλά θέλω να ασχοληθώ με τη πληροφορική και θέλω τον υπολογιστή γιό να εξασκηθώ και να παίξω και κονένα παιχνίδι. Κοτό τη γνώμη σου τι θα ήταν καλύτερο; Να αγοράσω έναν υπολογιστή PC/XT μοζί με εκτυπωτή ή έναν AT286 χωρίς εκτυπωτή; Μπορείς να μου προτείνεις μερικές μόρκες;

Ο φίλος Δημήτρης Λαμπρόπουλος.

Φίλε Δημήτρη, μια αντικειμενική και ανεπηρέαστη γνώμη αξίζει όσα δέκα ενθουσιώδεις ύμνοι. Θα προσπαθήσουμε να αξιαιοηύσουμε τις παρατηρήσεις που έκανες. Στο διλημμό σου τώρα: Απ' ότι φαίνεται έχεις αποφασίσει να αγοράσεις κάποια συμβατά. Αν α εκτυπωτής σου είναι απαραίτητος, είναι πρατιμότερα να αποφύγεις την αγορά του AT, μια και τα XT θα είναι αρκετά για αρχή. Πάντως αν θέλεις παιάτητα στα γραφικά (κι αυτό θα φανεί στα παιχνίδια) θα σε συμβουλεύαμε να αγοράσεις μια κάρτα γραφικών EGA και τα αντίστοιχα monitor βέβαια. Μάρκες δυστυχώς δεν θα σου προτείνουμε γιατί υπάρχουν αρκετές ...δεκάδες και θα ήταν απλά διαφήμιση αν αναφέραμε κάποιες απ' αυτές. Τα καλύτερα που έχεις να κάνεις είναι να επισκεφθείς μερικούς φίλους σου που έχουν ήδη PC και να σου πούν τις εμπειρίες τους. Μετά μπορείς να κάνεις μια βόλτα στα καταστήματα για να βρεις τον καλύτερα συνδυασμό τιμής/υπαστήριξης. Και θυμήσαι: όποιος βιάζεται σκαντάφτει!

Αγαπητό περιοδικό USER

Θα ήθελο να σε συγχωρώ γιό την πλούσια ύλη σου. Είμαι κάτοχος ενός ATARI 1040 STFM, μοντέλο 1988. Είσοι ένο πολύ καλό περιοδικό, αλλά επειδή είσοι στις αρχές σου θέλω να σου πω δύο πραγμοτόκιο.

- 1) Να γράφεις σε μία-δυό σελίδες προγράμματα γιό την BASIC.
- 2) Περιοσοότερα νέα από ξένες χώρες.
- 3) Κάνε αφιερώματα σε διάφορα παιχνίδια και υπολογιστές.
- 4) Κόνε συγκριτικά τέστ και σε διάφορους υπαλογιστές.
- 5) Βάλε και λίγο ADVENTURES, ίωως να ενδιαφέρονται μερικοί.

Έχω μό απορία: Ο ATARI STFM σχεδόν κατοργήθηκε. Στην θέση του βγηκε ο STE. Όμως στον STE πολλό και γνωστό παιχνίδι δεν μπορεί κανείς να το τρέξει. Μήπως υπάρχει καμά λήση γιό ένας φίλος μου θέλει να πάρει 520 STE και δεν είναι ευχοριστημένος γιό αυτό τον λόγο.

Σου στέλνω μοζί με τον φάκελο, το ερωτηματολόγιο και το δελτίο TOP TEN, ελπίζω να μην σε κούρασα. Θα χαρώ πολύ να δω το γράμμα μου στο περιοδικό και ελπίζω να μην πεταχτεί στο καλάθι τον αχρήστων.

Νίκος Μαζαράκης
Σαρανταπόρου 64
ΚΗΦΙΣΙΑ

Καταρχήν κανένα γράμμα δεν πετιέται στα σκουπίδια, όσχετα με τα αν δημοσιεύεται ή όχι! Απλά αν θέλαμε να δημοσιεύσουμε όλα τα γράμματα που δεχόμαστε θα έλαμε δυό-τρία περιοδικά! Σχετικό με τη συμβατήτητα του STE παλλά έχουν ειπωθεί και γραφτεί. Η αλήθεια είναι μία. Υπάρχουν προγράμματα που δεν τρέχουν αλλά γι' αυτά ευθύνανται καθαρό τα software houses που δεν ακαλούθησαν τις οδηγίες της ATARI. Πάντως η μεγάλη πλειοψηφία των παλιών προγραμμάτων τρέχουν και μην ξεχνάς απ σιγό-σιγά θα αρχίσουν να γράφονται νέες εφαρμογές και παιχνίδια που θα εκμεταλλεύονται τις επιπλέον δυνατότητες.

Αγαπητό USER,

Το άνομό μου είναι Βογγέλης Μπάνης, είμαι 17 χρονών και κάτοχος ενός Amstrad 6128 και με χορό βλέπω ένα περιοδικό που μπορεί να συναγωνιστεί το άλλα πρὸς ὄφελος των αναγνωστῶν και ελπίζουμε και εγώ και μερικοί φίλοι μου, που ὁπὸ το πρώτο τεύχος σου στρωθήκαμε να διαβάζουμε αυτά το καινούργιο περιοδικό, να συνεχίσουμε έτσι γιά να μπορούμε και εμείς να μοθαίνουμε τα νέα γιά τους υπολογιστές και τα παιχνίδια που μας ενδιαφέρουν. Τώρα θα ήθελα να ρωτήσω κάτι γιά τον Atari 520 STE, που ενδιαφέρομαι να αγοράσω. Διάβασα, ὅτι ὁπὸ το παιχνίδια που δοκιμάστηκαν, μερικά δεν ἔτρεξαν. Γιατί; Αυτό σημαίνει ὅτι ο STE δεν είναι συμβατός με το άλλα ST; Μήπως πρέπει να κοιτάξω κανέναν ἄλλο υπολογιστή ἢ υπάρχει ελπίδα γιό τους μελλοντικούς χρήστες του; Περιμένω με ανυπομονησίῳ την ἀπάντησή σου και εὐχομαι να προχωρήσεις τόσο καλὸ ὅσο ἀρχίζεις.

Φίλε Βογγέλη, ἡ ἀπάντησή που δίνεται στο γράμμα του αναγνώστη Νίκου Μαζαράκη πιστεύω ὅτι σε καλύπτει. Πάντως, μάλλον στο θέμα ἔχει δοθεῖ υπερβολική ἔκτασή, δεν είναι τόσο σοβαρὸ ὅσο παρουσιάζεται.

ΟΣΑ ΔΕΝ ΦΤΑΝΕΙ Η ΑΛΕΠΟΥ...

ή

ΕΧΕΤΕ CRAY; ΠΕΤΑΞΤΕ ΤΟΝ ΚΑΝΕΙ ΛΑΘΗ!!!

Στο τεύχος Νο.2 και ὁτὴ ὁτὴλή της αλληλογροφίας ο κύριος Μάνος Βοσῖλης, (προφανῶς κάποιος ανενημέρωτος ἐπὶ του θέματος ARCHIE) εξαπέλυσε ἐπίθεσή κατὰ ενός υπολογιστή, που πολλοὶ θα ἤθελαν να ἔχον στο σπίτι τους.

Η ἀπάντησή του περιοδικού ἦταν αρκετὸ ὀντικειμενική, ὁλλὰ ὡς USER ἐνὰς ARCHIE 3000, θα ἤθελο να συμπληρώσω κάποια νέα στοιχεία:

i) Η βιβλιοθήκη των εφορμογῶν και των παιχνιδιών του είναι αρκετά μεγάλη και καλύπτει, κατὰ τὴ γνώμη μου, τις ὀνάγκες κάθε user. Ἰσῶς αν ο φίλος μος ἔβλεπε ἀκάμα και τὴν ἐπιστολή αὐτή, που είναι τυπωμένη με ἑνὸ ὁπὸ τα κορυφαία προγράμματα DTP, και που ἀπ' ὅτι ἔξρω δεν υπάρχει ἀνάλογο σε ποιότητα γιό τὴν Amiga (εἰμαι πρώην Amiga user), να καταλάβαινε τι ἐνοοῶ. ii) Ἐνας υπολογιστής ὡς τον Αρχιμήδη δεν είναι απλῶς ἑνὸ game machine ὡς τὴν Amiga, ἀλλὸ και οὐτε ἑνὰ lifting ἑνὸς παλιού standard ὡς τον compatibles.

iii) Ο A3000 είναι σχετικὰ νέος υπολογιστής, και ὁπῶς και ἡ Amiga στο πρώτο βημοτὸ της, είναι φυσιολογικὰ να ἔχει περιορισμένο ὀριθμὸ προγραμμάτων. Αν και ἔχω ἤδη 93 δισκέττες γεμότες κάθε εἶδους, και εἰμαι μόνο μίας εβδομάδας χρήστης.

iv) Ἀπάδειξη των ικανοτήτων του είναι ὅτι ἔχει μπει σε ὅλα το Ἀγγλικὸ πανεπιστήμια, και ἀκάμα και στους χημικὸς μηχανικὸς του Ἑλληνικού Πολυτεχνείου.

Παρόλο ὡτά, καταλαβαίνω τον πάνω του κυρίου Μάνου, γιότι και γῶ τον ἔχω νιώσει ὅταν ἦμουν κάτοχος ἑνὸς Sinclair ZX Spectrum, βλέπωντος τὴν Amiga τὴν ὁποία κατηγοροῦσα, ὡσπου τελικὸ ἔγινα κατοχός της. Ποιάς ἔξρει ἰσῶς μίᾳ μέρα ο κύριος Μάνος να γίνε και αὐτός ἑνὸς φονοτικός κάτοχος ἑνὰς A3000.

ΦΙΛΙΚΑ
ΚΑΤΣΙΚΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ

Και μίᾳ χειρόγραφη δήλωσή: Το USER ἔλειπε ἀπὸ τον δυναμικὸ χώρο των υπολογιστῶν. Τώρα που ἦρθε κοντὸ μας το καλωσορίζουμε με τὴν καρδιά μας.

ΔΥΟ ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

ΜΗΤΡΙΚΑ ΓΙΩΡΓΟ: Ευχαριστοῦμε πολὺ και καλὸς πολίτης!

ΣΚΟΥΦΑ ΓΙΩΡΓΟ: Ἐπειδὴ στο γράμμα σου θῶγονται πολλοὶ και ἀναφέρεσαι σε μίᾳ καυτὴ κατὰστασή, στείλε μας τα πλήρη στοιχεία σου (τηλέφωνο, διεύθυνση κλπ.) και το γράμμα σου θα δημοσιευτεῖ! ΑΥΤΟΥΣΙΟ! Αὐτὸ είναι ἀπαραίτητο γιά να εἴμαστε και εμείς καλυμμένοι ἀπὸ το νόμο.



Αγαπητοὶ φίλοι γεια σας και πάλι. Η μεγάλη ἀναπόκρισή στη στήλη μου με ἔχει γεμίσει χαρά και οἱ δικοὶ σας ἔπαινοι είναι γιά μένα ἡ καλύτερη ἀμοιβή. Κατόπιν δική σας ἀπαιτήσης ο νικητὴς καθενός ἀπὸ τους μίνι διαγωνισμοὺς μας δεν θα ἀνακοινῶνεται στο ἐπόμενο τεύχος ἀλλὰ στο μεθεπόμενο. Αὐτὸ θα γίνεταί γιά να ἔχουν χρόνο περισσότεροὶ ἀναγνώστες να ἀπαντήσουν και γιά να διευκολυνθοῦν και οἱ φίλοι μας της ἐπαρχίας, ὅπου το περιοδικὸ φτάνει με καθυστέρηση λόγω των γνωστῶν προβλημάτων. Ἄλλωστε ἡ αὐξήση των συμμετοχῶν θα κάνει τον ἀναγωνισμό περισσότερο ἐνδιαφέροντα. Ἔτσι λοιπὸν ἐξακολουθῶ να δέχομαι ἀπαντήσεις γιά το πρόβλημα με τις λίρες. Στο μεταξύ ὁμως δεν θα σας ἀφήσω ἡσυχους. Ἰδοὺ λοιπὸν το νέο μας προβληματάκι που θα σας ἀπασχολήσει γιά το μήνα αὐτὸ: Πῶς μπορεῖτε με δώδεκα σπέρτα να φτιάξετε ἑξὶ τετράγωνα πλευράς ἑνὸς σπέρτου το καθένα;

Απλὸ ἔτσι; Ὅχι ἰδιαίτερα. Μην ψάξετε γιά πολὺπλοκα και ἐξεζητημένα tricks (π.χ. σπασμένα σπέρτα ἢ ἐπικαλυπτόμενα τετράγωνα). Ἀρκεί μίᾳ φαινή ἰδέα γιά να φτάσετε στη λύση. Ἀφήστε τὴ φαντασία σας ἐλεύθερη!

Δεν θα σας κουράσω ἄλλο. Στείλτε μου τις ἀπαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Τ.Θ. 26154, 10682 ΑΘΗΝΑ, Γιά τὴ στήλη "Big Trouble".

Ο τριανταδυάμπιτος

B I G



MOUTH

KONIX, Αληθεύει ότι την KONIX σκοπεύει να αγοράσει η COMMODORE μαζί με όλα τα δικαιώματα διάθεσης και εμπορίας αυτής; Ο αντιπρόσωπος της KONIX τι θα κάνει τελικά; Θα διαθέσει στην Ελληνική αγορά το μηχανήμα με τη καρέκλα; Θα δούμε την COMMODORE Ελλάδα να κάνει διάθεση στην παιχνιδομηχανή και τον ίδιο να μένει στα κρύα του λουτρού;

■ STE. Διαβάζοντας άρθρο γνωστού περιοδικού, στον πάνω χώρο της σελίδας αντίκρισα με έκπληξη τον τίτλο

TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ. Καλά, αν το STE είναι περιφερειακό, τότε ποιός είναι ο υπολογιστής;

■ Περί γνωστού μηχανήματος ο λόγος. Σκηνές απείρου κάλλους διαδραματίστηκαν μεταξύ εκδότη του χώρου και διευθυντή πωλήσεων γνωστής αντιπροσωπείας, για το θάψιμο του μηχανήματος. Χειροδικίες και ανταλλαγές φιλοφρονήσεων. Κατατέθηκε μήνυση και η συνέχεια... επί του δικαστηρίου!

Καταστήματα πολλά σκέφτονται να κλείσουν ή να αλλάξουν ιδιοκτήτη. Αναδουλειές ή συμφέροντα;

Αρκετοί εισαγωγείς δισκετών είναι εξαγριωμένοι που χάνουν πολλά χρήματα από τις πωλήσεις δισκετών που μένουν στις αποθήκες τους, αφού με την εξόντωση της κόπιας σταμάτησαν και οι μεγάλες παραγγελίες των καταστημάτων του κέντρου τα οποία παράγγελλαν με ρυθμό χιλιάδων!

■ Πειρατεία PART II. Τι γίνεται βρε παιδιά με τις κόπιες, σταμάτησαν; ή συνεχίζουν να κοπιάρουν τα καταστήματα στο κέντρο; Κάτι ψίθυροι γιά σκοτεινά υπόγεια μυστικές πορτες, πατάρια και διάφορα τέτοια έχουν έρθει στα ουτιά μου, εως και γιά τηλεφωνικές παραγγελίες με παράδοση στο σπίτι του πελάτη! Αυτό θα πει εξυπηρέτηση!

■ Καταζητείται επεξεργαστής 68000 (μακρόστενος ή τετράγωνος) που συνή-

θως κυκλοφορεί σε πλακέτες STE. Ο ευρών αμοιφθήσεται!

■ Γνωστή αντιπροσωπεία παιχνιδιών η οποία ανήκει σε εκδοτικό οργανισμό (κάτι μου θυμίζει αυτό) ενοχλήθηκε από το BIG MOUTH του USERάκια και αρνήθηκε να βάλει διαφήμιση αν δεν κλείσει η στήλη! Βέβαια αυτό δεν θα γίνει ποτέ.

■ Μεγάλη αντιπροσωπεία μηχανημάτων προτιμά να βάζει διαφήμιση σε περιοδικά-προσπεκτους τριψήφιας κυκλοφορίας και περιοδικά-εφημερίδες, μόνο το USER αγνοεί! Γιατί;

■ Οσον αφορά την άλλη μεγάλη αντιπροσωπεία πολύ δημοφιλούς μηχανήματος (άσε που έχει βαρέσει διάλυση), αγνοεί και αυτή το USER! Γιατί;

■ Είδανε ότι το USER με την ανοδική πορεία που ακολουθεί σύντομα θα γίνει το πρώτο σε κυκλοφορία περιοδικό και βάλθηκαν όλοι να το ξεκάνουν. Μικρά-μεγάλα καταστήματα, αντιπροσωπείες software, μηχανημάτων και όχι μόνο. Σαμποτάζ-Συκοφαντίες-Βρώμικος πόλεμος. Εμείς συνεχίζουμε και ο Θεός (USER) βοηθός.

■ Πολύς θόρυβος γίνεται με τα original παιχνίδια που ανοίγονται και αποκαλύπτουν μέσα τους διοκέτες CRACKED BY PARANOIMIA!!! Η μπόρα έχει πάρει όλες τις αντιπροσωπείες. Κάποιος κάνει κακόγουστα αστεία, ή...

Επιλογή

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR SEIKOSHA

SOFTWARE

PC COMPATIBLES

ATARI AMIGA

AMSTRAD C64

COMPUTERS

ATARI STE

AMIGA 500

ATARI PC3

HYUNDAI

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYSTICKS

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ

ΧΑΡΤΙ ΚΑΛΩΔΙΑ

ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

DESKTOP PUBLISHING CALAMUS

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI STE

Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΜΟΝΟ ΣΤΟΝ ATARI STE
ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI

ΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΚΟΥΣΟΥΡΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ Β. ΣΟΦΙΑΣ 64 ΜΑΡΟΥΣΣΙ ΤΗΛ. 8065575

ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ

ΣΤΟ USER

Κ Α Ι Κ Ε Ρ Δ Ι Σ Τ Ε

ΕΝΑ ΥΠΕΡΟΧΟ T-SHIRT

ΚΑΙ 10% ΕΚΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ ΤΟΥ USER



ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

• ΝΑΙ! Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για έναν χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό σας στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο: με το ποσό των 4.400 δρχ. αντί 4.800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η, από την συνδρομή, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω ΑΜΕΣΩΣ πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου!!!

• Με την συνδρομή μου αυτή λαμβάνω δωρεάν το T-SHIRT του USER.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΗΛΙΚΙΑ

ΤΥΠΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΠΟΥ ΕΧΩ

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:

Σημ.: Κόστος συνδρομής για την Ευρώπη: 7.500 δρχ.

Κόστος συνδρομής για την Κύπρο: 5.000 δρχ.

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ HALL OF FAME!

Συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το **τώρα** για να διαμορφώσετε **εσείς** τα TOP TEN του επόμενου μήνα!

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ:

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΠΙΘΑΝΟ Ν' ΑΓΟΡΑΣΩ

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΩ

- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA
- ☐ PC
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ SPECTRUM

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ΤΗΛ:

K L S

AMIGA

P. C.

ATARI

C - 64

AMSTRAD

ΣΤΟΝ ΣΩΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

ΕΛΑΤΕ ΣΤΗΝ KLS, ΣΤΗΝ ΓΝΩΣΤΗ ΣΑΣ ΕΤΑΙΡΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΨΟΓΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

ΑΝ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΠΩΣ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΩΣ ΛΟΓΙΑ, ΤΟΤΕ ΔΕΝ ΣΑΣ ΜΕΝΕΙ ΠΑΡΑ ΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕΤΕ HOT LINE: 5239744

Ή ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ ΝΑ ΤΟ ΣΥΖΗΤΗΣΟΥΜΕ

ΕΙΜΑΣΤΕ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟΙ!
ΚΙ ΟΤΑΝ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΤΙΜΕΣ, ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΤΙΜΕΣ ΑΠΟΘΗΚΗΣ!

K L S

ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Ο ΜΟΝΟΙΑΣ 10, 4ος ΟΡΟΦΟΣ

A T H E N S C L U B

E I Σ Α Γ Ω Γ Ε Σ H A R D W A R E S O F T W A R E

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΘΑΥΜΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΠΟΥ ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ COMPUTER ΚΑΙ ΑΚΟΥΕΙ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ: **SEGA MEGA DRIVE 16 - BIT** ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΕΤΑΙ ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ MONITOR.



**SEGA MEGA DRIVE
M O N O**

44900 + ΦΠΑ

**ΜΝΗΜΗ 501 ΓΙΑ AMIGA 500
M O N O
24000**

**ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ SOFTWARE ΓΙΑ
A M I G A
SEGA MEGA DRIVE 16 BIT
SEGA 8 BIT
AMSTRAD**

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI 2DD MONO 310 ΔΡΧ

**ATHENS CLUB ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΣΕ SEGA MEGA DRIVE
SOFTWARE HARDWARE ΓΙΑ AMIGA - SEGA MEGA DRIVE 16 - BIT
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ**

ΤΗΛ: (01) 9596691

η ώρα είναι για

ΠΑΡΑ ΠΕΝΤΕ



ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ

ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 52 • ΑΘΗΝΑ • ☎ 3605243



ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

USER

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 25 JOYSTICKS!

Κι αυτό το μήνα σας δίνεται η ευκαιρία να κερδίσετε πολλά δώρα, λαμβάνοντας μέρος στον τέταρτο (μέσα σε τρία τεύχη!) διαγωνισμό που διοργανώνει το USER. 25 joysticks διαφόρων σχημάτων, μεγεθών, χρωμάτων και χρημάτων σας περιμένουν! Πώς όμως θα τα κερδίσετε; Μελετήστε με προσοχή τον πίνακα με τα γράμματα που σας δίνουμε παρακάτω. Ο πίνακας αυτός κρύβει μέσα του λέξεις (αγγλικές) που σχετίζονται με υπολογιστές και που σίγουρα όλοι τις έχετε ακούσει ή διαβάσει. Ψάξτε λοιπόν και βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις (οριζόντια, κάθετα και διαγώνια) και στείλτε μας το κουπόνι συμμετοχής με



τις λέξεις αυτές σημειώμενες. Εμείς για να σας βοηθήσουμε, δίνουμε με πιο έντονα γράμματα μία λέξη: USER!

Θα ληφθούν υπ' όψη οι απαντήσεις που θα φτάσουν μέχρι την Παρασκευή 4 Μαΐου, ενώ σε περίπτωση ισοβαθμίας θα γίνει κλήρωση στα γραφεία του περιοδικού την Δευτέρα 14 Μαΐου στις 11 π.μ. οπότε και μπορούν οι νικητές να παραλάβουν τα δώρα τους. Μην ξεχνάτε τη διεύθυνσή μας: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Τ.Θ. 26154, 10682 ΑΘΗΝΑ. Να συμπληρώσουμε ότι τα δώρα πρόσφεραν οι εταιρείες GREEK SOFTWARE, PIM EXPRESS, DELTA COMPUTERS και LASE.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ USER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

A	I	G	C	P	A	E	R	F	D	T	A	U
W	L	U	M	O	N	I	T	O	R	C	B	Z
G	V	K	Q	L	M	A	U	S	E	R	K	P
U	T	E	Z	T	E	P	F	O	H	C	P	A
B	C	Y	I	O	M	T	U	F	I	P	Z	B
D	O	B	K	F	O	L	E	T	F	U	E	O
D	U	O	E	A	R	B	S	W	E	V	B	H
L	Y	A	Y	P	Y	H	A	I	R	S	M	
M	X	R	H	M	O	T	V	R	A	F	E	Y
R	R	D	E	J	O	Y	D	E	U	D	S	Q
F	Z	O	T	V	H	U	P	E	O	K	F	X
G	A	T	S	O	M	L	S	M	A	L	D	S
H	R	F	P	R	I	N	T	E	R	N	Q	A

FLIGHT SIMULATION

Aγαπητοί συνάδελφοι, γεια σας και πάει. Γι' αυτό το μήνα έχουμε δυο καινούργια και πολύ καλά SIMULATORS. Το ένα είναι το F-15 STRIKE EAGLE II, που αφορά μια πολύ βελτιωμένη μεταφορά του γνωστού F-15 STRIKE EAGLE της MICROPROSE. Το δεύτερο αφορά ένα SIMULATOR όπου μπορούμε να πετάξουμε με διάφορους τύπους αεροσκαφών αλλά... του 2ου παγκοσμίου πολέμου!! Αν έχετε βαρεθεί τ' άχαρα και κρύα JET και θέλετε να οδηγήσετε πραγματικό αεροπλάνο κι όχι πύραυλο, με πραγματική δράση, τότε αυτό το πακέτο είναι το καλύτερο που κυκλοφορεί! Αλλά ας ξεκινήσουμε με το F-15 πρώτα.

F-15 STRIKE EAGLE II

ΤΟΥ Δ. ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗ

Oπως είπαμε λοιπόν το F-15 STRIKE EAGLE II αποτελεί μια βελτιωμένη έκδοση του παλιού. Το τελευταίο της οικογένειας των F-15 που θ' ασχοληθούμε, είναι ένα από τα καλύτερα μαχητικά πολλαπλού ρόλου όλου του κόσμου. Οι δύο General electric F110 μηχανές του και ο πολύ καλός σχεδιασμός του, το κάνουν πολύ γρήγορο και πολύ ευέλικτο μαχητή στον αέρα. Επίσης με καινούργια ηλεκτρονικά ο πιλότος έχει την ευχέρεια να «βλέπει» τον στόχο μέσω κάμερας οποιαδήποτε στιγμή.

Σε συνδυασμό τώρα με τα πολύ καλά γραφικά, 3-D, καλό Animation και πολλή πλοκή που προσφέρει έχετε μπροστά σας πολλές ώρες δουλειάς. Μια πολύ καλή δουλειά ακόμη από την MICROPROSE. Αυτή η εντύπωση ξεκινά από την στιγμή που θα πιάσετε στα χέρια σας το πακέτο. Περιλαμβάνει 4 έγχρωμους χάρτες με τις τέσσερις περιοχές όπου θα κάνετε τις επιχειρήσεις σας. Αυτές είναι: Κεντρική Ασία, Βιετνάμ, Περσικός κόλπος και Λιβύη. Οι χάρτες είναι πραγματικά πολύ λεπτομερείς και αυτό θα σας βοηθήσει πολύ, όπως και το εξαιρετικό Manual που δια-

θέτει. Φορτώνοντας τώρα το παιχνίδι, αρχικά μας ζητά να διαλέξουμε δυσκολία ή DEMO. Οι τέσσερις επιλογές δυσκολίας είναι οι ακόλουθες: ROOKIE, PILOT, VETERAN, ACE. Φυσικά για την αρχή θα ξεκινήσετε επιλέγοντας την ROOKIE. Αμέσως μετά εμφανίζεται το μενού "THEATER" όπου διαλέγουμε περιοχή όπου θα πετάξουμε. Σ' αυτό το σημείο υπάρχει κι άλλη μια επιλογή (Other Areas), όπου μπορούμε με scenario disk, να πετάξουμε και σ' άλλες περιοχές αλλά και άλλους χάρτες βέβαια.

Kατόπιν μετά απ' αυτό μαθαίνετε την αποστολή σας. Δηλαδή από που θα απογειωθείτε, πρωτεύοντα στόχο κ.λπ. Εδώ σ' αυτό το σημείο πρέπει να σταθείτε λίγο ώστε να «διαβάσετε» την περιοχή στον χάρτη. Αυτό θα σας βοηθήσει να προσανατολιστείτε πιο εύκολα. Επίσης, θα πρέπει

ΤΙΤΛΟΣ	F15 II Strike Eagle
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	5900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

να έχετε ήδη διαβάσει την κάρτα που έχει το πακέτο και σας αναλύει τα πλήκτρα ένα – ένα, καθώς και το HUD. Άλλωστε πρέπει να ξέρετε ότι στον αέρα δεν υπάρχουν και πολλά περιθώρια σκέψης. Προσοχή λοιπόν.

Τώρα, αν έχετε διαλέξει το επίπεδο δυσκολίας "ROOKIE", τότε θα βρεθείτε κατευθείαν στον αέρα! Αν όχι, τότε θα πρέπει να το απογειώσετε εσείς πρώτα. Το κόκπιτ είναι αρκετά απλό αλλά με καλό σχεδιασμό που το κάνει αρκετά ρεαλιστικό. Περιλαμβάνει τρεις μεγάλες οθόνες (σαν το F – 16 combat pilot), αλλά έχουν στάνταρ λειτουργίες. Η πρώτη από αριστερά απεικο-



νίζει τον χάρτη της περιοχής με τους στόχους σαν χρωματιστούς σταυρούς. Η κεντρική οθόνη τώρα είναι πολύ ενδιαφέρουσα. Στο κέντρο της είναι ένα αεροσκάφος (το δικό σας), ενώ γύρω απεικονίζονται στόχοι όπως άλλα αεροπλάνα, αεροδιαδρομοί, ραντάρ κ.λπ. Ο χάρτης μετακινείται ολόκληρος καθώς το αεροσκάφος αλλάζει πορεία, ενώ το ίδιο μένει πάντα στο κέντρο. Τέλος η δεξιά οθόνη είναι η κάμερα που αναφέραμε στην αρχή, και βλέπουμε τον στόχο κοντά και καθαρά,



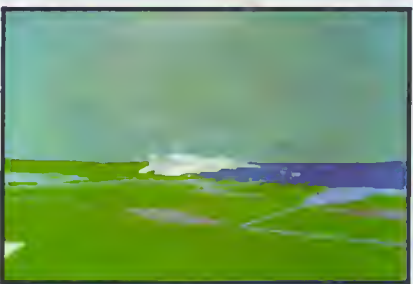
ενώ ένας κομπιούτερ απεικονίζει την απόσταση, τον τύπο και την διεύθυνση που βρίσκεται ο στόχος.

Κάτω από τις οθόνες τώρα βρίσκονται αριστερά οι 3 λυχνίες ενδείξεως οπλισμού κοντινής – μεσαίας αποστάσεως αέρος – αέρος και αέρος – εδάφους (AMRAAMS – SIDEWINDERS – MAVERICKS). Δεξιά βρίσκονται τα warning lights (φώτα προειδοποίησης). Το HUD τώρα εκτός από το μέγεθος του δεν διαφέρει και πολύ από τ' άλλα. Προσέξτε μόνο στο Heading (πυξίδα) όπου βρίσκεται ένα μικρό τριγωνάκι (INS Waypoint) το οποίο θα πρέπει να βρίσκεται στην σωστή θέση πάντα ώστε να βρίσκετε εύκολα την πορεία σας. Θα πρέπει δηλαδή να βρίσκεται πάντα στο κέντρο. Μπορείτε όμως να χρησιμοποιήσετε και το Autopilot (αυτόματο πιλότο), ο οποίος όμως βγαίνει εκτός με το παραμικρό άγγιγμα στο joystick!

Με τα Function Keys τώρα μπορούμε να δούμε αριστερά – δεξιά – πίσω και από διάφορες όψεις το αεροσκάφος. Επίσης έχουμε το Missile view, όπου μια κάμερα παρακολουθεί τον πύραυλο καθώς πηγαίνει προς κάποιο στόχο. Από γραφικά τώρα το simulator αυτό τα πηγαίνει πάρα πολύ καλά. Τα τριών διαστάσεων γραφικά σε συνδυασμό με την μεγάλη πείρα της ειδικής πλέον εταιρείας στα flight simulators το ανεβάζουν σε πολύ υψηλά επίπεδα. Πολύ καλή κίνηση, μεγά-

λη αίσθηση της πτήσης, πάρα πολύ καλή λεπτομέρεια. Υπάρχουν πλοία, τανκς, βάσεις, ραντάρ και πολλά – πολλά αεροσκάφη εχθρικά και μη, να διασχίζουν τον ουρανό. Το animation βέβαια άριστο, κάτι που παρατηρείται τελευταία πολύ κι ανεβάζει την ποιότητα.

Ολα αυτά τώρα και σε συνδυασμό με τον εύκολο χειρισμό του θα έλεγα ότι το κάνουν ένα από τα καλύτερα simulators του είδους. Άλλωστε αυτό θα το καταλάβετε και μόνοι σας από την πρώτη πτήση. Φαίνεται ότι η MICROPROSE αλλά και άλλες εταιρείες έχουν καταλάβει ότι τα FLIGHT SIMULATORS έχουν



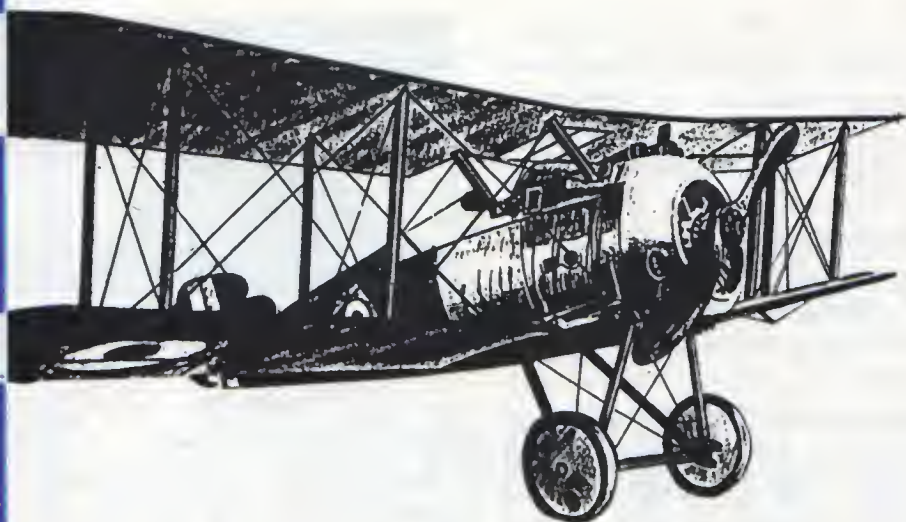
αρχίσει και διαδίδονται πολύ. Στο κάτω – κάτω είναι και προγράμματα που αξίζει να ασχοληθεί κανείς μαζί τους. Για τα στοιχεία της πτήσης δεν αξίζει να αναφερθώ διότι το manual είναι πολύ λεπτομερές, όσον αφορά θέματα προσέγγισης για προσγείωση, αερομαχίες κ.λπ. Υπάρχουν πολλές παραστατικές εικόνες επίσης. Τέλος, το μόνο μελανό σημείο, ίσως για λίγους, η έλλειψη RUDDER. Αλλά αυτό όπως είπαμε, μόνο για τους απαιτητικούς!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	94
ΠΑΚΕΤΟ	94
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	90

Ας περάσου-
με τώρα
στο **THE
BATTLE OF
BRITAIN**. Ό-
πως είπαμε λοι-
πόν στην αρχή,
αν θέλετε να ο-
δηγήσετε πρα-
γματικό αερο-
πλάνο και θέλε-
τε να βρεθείτε στην ατμό-
σφαιρα του 2ου παγκο-
σμίου πολέμου, τότε πρέ-
πει ν' αποκτήσετε αυτό το
πακέτο. Και είμαι σίγου-
ρος, ότι οι φίλοι των αερο-
πλάνων θα συμφωνήσουν
μαζί μου στο ότι αυτός ο ε-
ξομοιωτής θα πρέπει να
βρεθεί στο TOP των πρωτι-
μύσεων.

Και αλήθεια, τι πιο όμορ-
φο από το να πετάς με ένα
από τα πιο δημοφιλή μαχη-
τικά αεροσκάφη που έδρα-
σαν αυτή την εποχή; Τι θα
λέγατε για ένα Ju 87 stuka
(το γνωστό γερμανικό βομ-
βαρδιστικό — καταδιω-
κτικό καθέτου εφορμήσε-
ως) ή ένα Hurricane ή ένα
Spitfire; Και όχι μόνο αυτά.
Το πρόγραμμα σας δίνει
την δυνατότητα να διαλέ-
ξετε ανάμεσα σε BF 109 E,
BF 110 C-4, DO 172
-2, He 111 H-3, JU 88A
-1.

TITΛΟΣ	Their Finest Hour
HOUSE	Lucasfilm
FORMAT	PC
TIMH	-
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



THEIR FINEST HOUR

BATTLE OF BRITAIN

Αλλά ας πά-
ρουμε τα
πράγμα-
τα με τη σειρά.
Κατ' αρχήν, το
manual που



περιέχεται στο πακέτο, το
θεωρώ άριστο. Όχι μονάχα
από πλευράς ανάλυσης
του κάθε αεροσκάφους, αλ-
λά περιγράφει στον ανα-
γνώστη και με φωτογρα-
φίες και με αρκετό κείμενο
την ιστορία της εποχής. Ε-
πίσης δίνει πληροφορίες
για το κάθε αεροσκάφος
ξεχωριστά, για τα κόκπιτ
τους, τις δυνατότητές
τους, ενώ στο τέλος αναλύ-
ει την τεχνική της πτήσης
και δίνει στον αναγνώστη
να καταλάβει και να μάθει
το αεροσκάφος του και τον
τρόπο που πετά. Ακόμη πό-
λύ καλά αναλύει και τις τε-

χνικές ελιγ-
μών μάχης, ξε-
χωριστά για
καταδιωκτικά
και ξεχωριστά
για βομβαρδι-

στικά. Μην ξεχνάτε ότι την
εποχή αυτή, δεν υπήρχαν
πύραυλοι fire and forget,
και μόνο η αρμονική συνερ-
γασία πιλότου κι αεροπλά-
νου έδινε την νίκη. Ειδικά η
τεχνική του πρώτου.

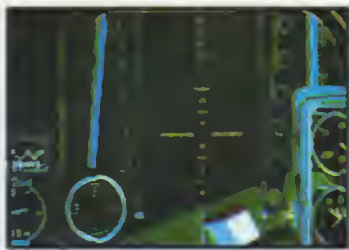
Τέλος, στις δύο τελευ-
ταίες σελίδες αυτού του
manual, περιέχονται δύο
χάρτες πολύ λεπτομερείς
όπου φαίνονται οι περιοχές
στις οποίες και θα δράσετε.

Ας κοιτάξουμε όμως από
πιο κοντά τον εξομοιωτή
και ας δούμε και το αερο-
σκάφος.

Τα δύο πρώτα αεροσκάφη που μπορείτε να διαλέξετε είναι τα πιο φημισμένα Αγγλικά καταδιωκτικά του 2ου παγκοσμίου πολέμου, τα περιβόητα Spitfire και Hurricane. Γρήγορα και ευέλικτα καθώς ήταν έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του πολέμου. Στο πρόγραμμα τώρα, αυτά αναπαριστούνται πολύ ρεαλιστικά. Από το κόκπιτ μέχρι την πτήση. Το κόκπιτ και στα δύο είναι το ίδιο. Άλλωστε και στην πραγματικότητα δεν διέφεραν πολύ. Έπειτα σε όλα τα αεροσκάφη την εποχή εκείνη υπήρχαν πάνω – κά-

τω τα ίδια βασικά όργανα. Υψόμετρο, ταχύμετρο, σκόπευτρο, στρόφομε-

τρο, δείκτης καυσίμων, πυξίδα, τεχνητός ορίζοντας κ.λπ. Το manual σ' αυτό το σημείο είναι πολύ λεπτομερές για όλα τα αεροσκάφη. Στην συμπεριφορά τους στην πτήση ίσως δυσκολευτείτε λίγο, μια και τα STALL είναι πολύ εύκολο να συμβούν. Τι θέλω να πώ; Ότι παρόλο που οι μηχανές τους ήταν αρκετά ισχυρές, δεν είχαν την δύναμη να «τραβούν» το αεροσκάφος σε ανοδική πορεία με ρυθμό ανόδου 3000-4000 πόδια το λεπτό. Τουλάχιστον αυτό συμβαίνει στον εξωμοιωτή. Γι' αυτό έχετε το



νου σας στην ταχύτητα (η οποία πέφτει αρκετά γρήγορα!), και επίθεση πάντα από ψηλά! Έτσι θα έχετε την άνεση για κυνήγι! Αν θέλετε να κάνετε "loop", θα πρέπει με τέρμα τις στροφές του κινητήρα και ταχύτητα 300 μίλια και πάνω να το επιχειρήσετε.

Μας περάσουμε τώρα σε κάτι πολύ σπουδαίο: τα πολυβόλα μας!! Και τα δύο αεροσκά-



φη έχουν 4 πολυβόλα των 303 σε κάθε φτερό μεδικαίωμα ριπών 300 – 334 (αναλόγως το αεροσκάφος). προσοχή μόνο στο ότι πρέπει να πλησιάσετε αρκετά τον στόχο ώστε να φαίνεται πιο μεγάλος από το σκόπευτρο και προπαντός οικονομία. Σ' αυτό το σημείο πρέπει να τονίσω ότι αφού διαλέξετε αποστολή και αεροσκάφος, μπορείτε



να διαλέξετε άπειρες σφαίρες, άπειρα καύσιμα, άπειρα χτυπήματα και ικανότητα των αντιπάλων σας. Αλλά αν θέλετε να είστε ρεαλιστές όμως...

Τα επόμενα αεροσκάφη είναι γερμανικά. Τα δύο πρώτα είναι το γνωστό BF 109E – 3 Messerschmitt και το δικινητήριο BF 110C – 4. Ειδικά το πρώτο ήταν πολύ άξιος αντίπαλος των Spitfire. Εδώ υπάρχουν αρκετές διαφορές στο κόκπιτ μια και το δεύτερο εκτελούσε και αποστολές βομβαρδισμού. Επίσης διέθετε και πίσω πολυβολείο. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να πο-

λυβολείτε κι από την ουρά σας. Το πρόγραμμα σ' αυτό το σημείο όμως έ-

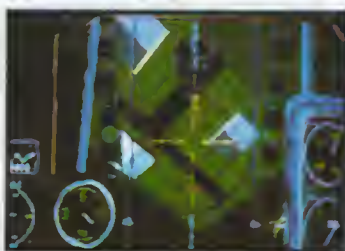
χει κι ένα καλό: στο πίσω πολυβόλο έχει ένα λαμπάκι που όταν ανάβει (χρώμα κόκκινο) σημαίνει ότι υπάρχει χειριστής του πολυβόλου. Αυτό βέβαια το κανονίζετε εσείς χρησιμοποιώντας το πλήκτρο A. Έτσι αρκείστε μόνο στην οδήγηση.

Περνώντας τώρα στα βομβαρδιστικά έχουμε κατά σειρά το δημοφιλές Ju 87 Stuka, ενώ ακολουθούν τα DO 17Z – 2, το He 11H – 3 και τέλος Ju 88 – A – 1. Όλα τώρα διαθέτουν κι άλλους πολυβολητές όπως π.χ. στην ράχη του αεροσκάφους. Καλό ό-

B A T T L E O F B R I T A I N

όμως είναι να έχετε τον αυτόματο πάντα ΟΝ στα πολυβόλα, μια και τώρα έχετε να παίξετε και το ρόλο του... βομβαρδιστή!!! Όπως βλέπετε λοιπόν, το πρόγραμμα σας υπόσχεται πάρα πολλή δράση!!

Περνώντας όμως στα γραφικά και την κίνηση εκεί είναι που γίνεται κυριολεκτικά χαμός!! Αλλά με την καλή έννοια! Σκηνές που πραγματικά θυμίζουν κινηματογραφικό έργο. Αντίπαλα και φιλικά αεροσκάφη να γεμίζουν τον αέρα, φανταστικές αερομαχίες που εξελίσσονται μπροστά στα μάτια σας. Αξίζει να δείτε (καθώς χτυπάτε κάποιο αεροσκάφος) τον τρόπο που πετάγονται... κομμάτια από αυτό, ενώ αρχίζει να φλέγεται. Και αν σκάσει αμέσως καθώς, διότι αν συνεχίσει να πέφτει φλεγόμενο θα έχετε την απόλαυση να δείτε την πολύ ρεαλιστική εγκατάλειψη του πιλότου απ' αυτό ενώ συγχρόνως ανοίγει και το αλεξίπτωτό του!! Επίσης πολύ ρεαλιστική στιγμή είναι την ώρα που παίζετε τον ρόλο του βομβαρδιστή. Αξίζει να δείτε



τις βόμβες που πέφτουν και σκάνε η μία μετά την άλλη!!! Όπως επίσης και η δυνατότητα να ξαναδείτε



σκηνές από την αερομαχία μέσω μιας κάμερας που ελέγχετε εσείς. Κάτι σαν "BLACK BOX", όπου όμως



μπορείτε να δείτε το αεροσκάφος σας από πολλές πλευρές.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	96
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	—
ΓΕΝΙΚΑ	95

Πραγματικά, η δράση που υπάρχει σε συνδυασμό με τα πολύ καλά γραφικά και κίνηση είναι το κάτι άλλο! Κάτι που αν δεν το όεις, δεν το καταλαβαίνεις. Κι αν σκεφτείς ότι το πρόγραμμα το είδαμε σε PC με EGA, τότε... καταλαβαίνεις περί τίνος πρόκειται!

Τέλος θέλω να τονίσω ότι το όλο πρόγραμμα θα σας κρατήσει για πολύ καιρό στην οθόνη σας. Είμαι σίγουρος ότι θα σας ενθουσιάσει! Βλέπετε άλλωστε, είναι κάτι που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα FLIGHT SIMULATORS που έχουμε μπουχτίσει θα έλεγα. Ενώ παράλληλα σας φέρνει στην ατμόσφαιρα της εποχής με τρόπο πολύ άνετο λόγω των ρεαλιστικών σκηνών. Συγνώμη μόνο που δεν μπόρεσα να σας δώσω περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό λόγω χρόνου και χώρου. Αν κάπου βρείτε δυσκολία, μπορείτε να μου γράψετε στην διεύθυνση του περιοδικού. Ραντεβού στο επόμενο τεύχος και ως τότε... καλές αερομαχίες!

THE WORLD OF DIGITAL IMAGE

Η σελίδα αυτή φιλοδοξεί να σας βοηθήσει ν' ανακαλύψετε την... καλλιτεχνική φλέβα που πιθανόν να κρύβετε μέσα σας ή να τελειοποιήσετε αυτήν που ήδη έχετε αναπτύξει. Ανοίξτε λοιπόν τον υπολογιστή σας, πάρτε ένα καλό σχεδιαστικό πρόγραμμα και αφήνοντας τη φαντασία σας να ταξιδέψει σε μέρη μακρινά δημιουργήστε! Δημιουργήστε εικόνες που νομίζετε ότι αξίζει πραγματικά να δημοσιευτούν και στείλτε τις στο περιοδικό. Εμείς θα επιλέξουμε τις πιο όμορφες και θα σας δώσουμε την ευκαιρία να τις δείτε τυπωμένες μέσα απ' αυτή τη στήλη, μαζί με το όνομά σας. Η καλύτερη εικόνα (picture of the month) θα βραβεύεται με μία ετήσια συνδρομή στο USER, ενώ στο τέλος του χρόνου θα ανακηρυχθεί η εικόνα της χρονιάς (picture of the year) που θα κερδίσει ένα special δώρο!

Υπάρχουν όμως και ορισμένες προϋποθέσεις. Κατ' αρχήν οτιδήποτε στείλετε πρέπει να το έχετε φτιάξει μόνοι σας και να μην είναι «δανεισμένο». Ακόμη πρέπει απαραίτητα να δίνετε τα πλήρη στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο) καθώς και τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήσατε (υπολογιστής, πρόγραμμα, άλλες συσκευές π.χ. scanner, digitizer, camera κ.τ.λ.). Προαιρετικά μπορείτε να δίνετε ένα τίτλο στην εικόνα, ενώ θεματολογικά δεν έχετε κανένα περιορισμό. Είμαστε βέβαιοι ότι θα ανταποκριθείτε και σ' αυτή μας την πρωτοβουλία και μένει μόνο να σας υπενθυμίσουμε τη διεύθυνση του περιοδικού:

**ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ,
Τ.Θ. 26154, 10682 ΑΘΗΝΑ.**



THE PRICE

AΠΟ ΤΗ ΣΤΗΛΗ ΑΥΤΗ ΘΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕΡΙΚΑ COMPUTER GAMES ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΗ ΔΙΑΚΡΙΝΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΣΠΟΥΔΑΙΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, ΤΗΝ ΠΛΟΚΗ Η ΤΟΝ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΗΧΟ ΤΟΥΣ, ΣΙΓΟΥΡΑ ΟΜΩΣ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΕΛΚΥΣΤΙΚΗ ΤΙΜΗ ΤΟΥΣ, ΠΟΥ ΤΑ ΚΑΝΕΙ ΠΡΟΣΙΤΑ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΕΚΕΙΝΟΥΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΝ ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΠΕΡΑΣΟΥΝ ΜΕΡΙΚΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ MONITOR ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΤΟΥΣ ΜΕ ΤΟ JOYSTICK ΣΤΟ ΧΕΡΙ.

BIONIC COMMANDO



O πολιτισμός που ξέρουμε έχει κοτοτροφεί από ένα στροτό εξωγήινων κοτοκτητών. Οι λίγοι επιζώντες του πλανήτη στηρίζουν τις ελπίδες τους στον βιονικό κομμόντο με το μηχανικό χέρι.

Η οποστολή του είναι η εξής: Έχει μοθευτεί ότι οι εξωγήινοι ετοιμάζονται να εκτοξεύσουν ένα πύρουλο ο οποίος θα κοτοστρέψει όλο το ονθρώπινο γένος. Ο κομμόντο πρέπει να φτάσει

στον πύρουλο και να τον κοτοστρέψει.

Για να φτάσει όμως πρέπει να περάσει ένα σωρό εμπόδια. Μονοδική βοήθεια που έρχεται από τους γήινους είναι διόφορο αντικείμενο που ρίχνονται με ολεξίπτωτο: πολυβόλο, εκτοξευτήρας χειροβομβίδων, φλογόβολο και TURBO charger για το βιονικό χέρι.

Το γραφικό του παιχνιδιού αν και είναι οπλό (τύπου cartoon) σε πολλά σημεία ξεφτινίζουν π.χ. στην τρίτη πίστο υπάρχουν τερόστιο ρομπότ υπό κοτοσκευή που λειτουργούν εν μέρει.

Το scrolling της οθόνης είναι ορεκτό ικονοποιητικό και η μουσική "τρώγετο". Το εκνευριστικό είναι ότι τουλάχιστον στον ST δεν υπάρχουν ηχητικό εφέ και ο παίχτης είναι υποχρεωμένος να ακούει τη μουσική σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Το BIONIC COMMANDO είναι ένα ουνορποστικό παιχνίδι με κοτωϊοιστική δρόση, αν και λίγο δύσκολο ομολογουμένως.

OUTRUN

Οδηγείτε μια Ferrari Testarossa και οκοπόσας είναι να περάσετε (μωζι με μια οϊθέρια ύπορηξη που βρίσκεται στο διπλανό κόθιομα, και που δεν κάνει τίποτο άλλο απ' το να σας φωνάζει αν κόνεται κότι λόθας) μια ασιρά από πέντε checkpoinits. Μέχρι εδώ το παιχνίδι δεν διοφέρει σε τίποτο από όλο το άλλο του είδους. Υπόρηχει όμως μια διοφορά: ότον φτάσετε σε κόποιο checkpoint, έχετε διοκώμο να διοαλέξετε προς ποιο κοτεύθυνση θα στρίψετε - διοξιο ή οριστέρα. Φυσικά, η επόμενη πίστο θα εξορτότοι απ' την επιλογή σας, και, μοθαίνοντας το παιχνίδι, θα μοπορείτε να ρυθμίζετε τη διοκολιο του, κόνοντος το είτε πιο εύκολο είτε (αν έχετε μοζοχιστικές τόσεις) πιο δύσκολο.

Το γραφικό και ο ήχος του παιχνιδιού τώρα, τουλάχιστον στον ST οίγιορα δεν είναι το καλύτερο που έχουμε διο σε computer game. Το sprites είναι χοντρακομένα, η εκλογή των χρωμάτων δεν είναι η καλύτερη διονοτή, ενώ η μουσική κοτοντό διορητή μετό από κόποιο διοόστημα ου-

νεχούς οποσκόλησης με το παιχνίδι. Φυσικό, υπάρχει η διονοτότητα να τον θέσαυμε off μέσα απ' το μεπυ, αλλά προσωπικό πρατιμώ την βαρητή μουσική (που μοιόζει σε πολλό σημείο μ' ουτην γου coin-op), απ' το πολύ πιο μέτριο ηχητικό εφέ του παιχνιδιού.

Στο πλην του παιχνιδιού ουγκοταλέγετο επισης και ο μεγάλος χράνος φορτώμοτος - περιπου τριο λεπτό - που στην ορηή δεν ενοχλεί και τόσο, στο μετέπειτο παιχνίδιο όμως, κοτοντό μορτύριο. Ένο άλλο μειονέκτημο του παιχνιδιού είναι και η πολύ μεγάλη ευκολιο του, μιος και είναι εύκολο να τελειώσετε το παιχνίδι αν μόθετε το που ηρέπει να στρίψετε μετό από κόθε checkpoint.

Γενικά, το Out Run είναι ένα παλιό hit που σέκετο οξιοπρεπώς οκόμο και μπραστό στο καινούργιο racing games. Σίγιορα, σε μια τέτοιο τιμή είναι ευκοίριο. Αξίζει μια μοτιά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	64
ΚΙΝΗΣΗ	66
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΠΛΟΚΗ	82
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	71

ΤΙΤΛΟΣ	Out Run
HOUSE	Klassix
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



STREET

Η υποθεσή του είναι απλή: Είσαι ένας από τους καλύτερους μοχητές της Γης και γυρίζεις το κόσμο διοκμίζοντας τη δύναμή σου με διοόφορους αντιπάλους που πρασποθούν να σου κλέψουν τη διοξ. Ανόλογο με τη χώρα που πηγόνεις ο κόθε αντίπαλος έχει διοφορετικό τρόπο μόχης.

Έτοι στη Ιαπωνία ουνοντός τον Retsu ένα διουδιοστή μονοχό και τον Getci, ένα νίντζο που εξοφανίζεται και πετόει οστεράκιο, στην Αμερική τον Joe, που ποίζει full contact και τον Mike, ένα νέγρο μοξέρ, στην Αγγλιο τον όγριο Papu Birdie (πράοξε τις κουτουλιές του) και το διοόκοιο του κοράτε Eagle, στη Κίνο τους Lee και Gen, διοοκαλοι και οι δύο του Kung Fu, και τέλος στην Τωϊλόνδη τον Adon και το τερατώδη Sagat.

Για να νικήσεις κόποιοιον αντίπαλο ηρέπει να του πάρεις δύο ογώνες. Νικώντας και τους δύο πρωτοθλητές κόθε χώρας ποίρνεις μέρας ο' ένα διοπυς γύρα στον οποίο σπας μ' ένα χτύπημα

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	74
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	80

IS RIGHT!

ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	78

ΤΙΤΛΟΣ	Bionic Commando
HOUSE	Kiassix
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

FIGHTER



ένα ορισμένο αριθμό τούβλων.

Το Street Fighter είναι ένα από τα λίγα προγράμματα που διαφέρουν τόσο πολύ οι εκδόσεις του στο κάθε computer. Η έκδοση του π.χ. στον Atari είναι πολύ εύκολη και νικής αμέσως, αν εξαιρέσουμε βεβαίως την Ταϊλάνδη.

Στον Commodore όμως συναντάμε την ίδια δυσκολία που συναντάμε στο ηλεκτρονικό, πράγμα που κάνει το παιχνίδι πιο συναρπαστικό, αλλά δυστυχώς τα sprites είναι πολύ μικρά.

Είναι κι αυτό ένα απ' τα αξιόλογα coin-op conversions που ήταν και θα είναι πάντα στη μόδα, αλλά όπως και να γίνει δεν μπορούμε να φτάσουμε το ηλεκτρονικό - ή μήπως μπορούμε;

ΤΙΤΛΟΣ	Street Fighter
HOUSE	Kiassix
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

BARBARIAN

Να ένα από τα πιο κλασικά computer games, και λέω κλασικά γιατί υπάρχει από άσα θυμάμαι τον ευατό μου να έχει computer.

Θυμάμαι την έκδοση του στα μικρά μου Spectrum, ένα παλύ καλά για την επαχή του πράγραμμα, παυ δεν διαφέρει σε παλά αμεία από τις εκδόσεις του στα άλλα computers (αν εξαιρέααυμε βέβαια τις δυνατότητες του Spectrum αταν ήχα και τα χρώμα).

Σταν Commodore 64 έπειτα, τα ίδια πράγραμμα, με βελτιωμένα ήχα και χρώμα και τη χαρακτηριστική χαντράτερη ανάλυση του computer.

Φυαικά και όταν αγάραα τον Atari μου τα πράγραμμα αυτά δεν μπαρούσε να λείψει. Και είναι τέλεια. Όμως δεν μίλησα καθάλαυ για τα πράγραμμα, παυ έχει ένα αενάριο αχεδάν σαν παραμύθι.

α βάρβαρος πραπαθεί να τις απαφύγει ζυγώνοντας τα μάγα. Αν τα καταφέρει τα παιχνίδι τελειώνει καθώς α βάρβαρος κερδίζει τη καρδιά της πριγκίπισσας (μεταφωρικά βέβαια).

Τα Barbarian μπορεί να παηχτεί διπλά και α κάθε παίκτης έχει από έναν μαναμάχα.

Είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι και α ωμάς ρεαλισμός του τα κάνει ακάμα πιο συναρπαστικά.



ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	81
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	81

Ο κακός μάγας Drax έχει κλέψει και ακλαβώσει την πριγκίπισσα Μαριάννα. Η μάνη της ελπίδα είναι ο μυατριώδης βάρβαρος παυ έρχεται από τα υπερβάρεια (βλέπε Κάναν).

Όμως α δράμας του βάρβαρου είναι δύακαλας και ποτιαμένος ατα αίμα. Μέχρι να φτάσει ατα κάατρα έχει να αντιμετωπίσει 9 δύακαλας αντιπάλαυς. Οι κλάγγες των άπλων, αι φωνές πάναυ, τα τεντωμένα νεύρα από την αγωνία και κυρίως τα πέαιμο μερικών κεφαλιών δεν λείπαυν από τα παιχνίδι.

Στα τέλας κάθε μανομαχίας ένα μικρά πράαινα τερατάκι έρχεται να πάρει τα χαμένα ατη φωλιά του (δεν παραλείπει βέβαια τα κεφάλι αν αυτά έχει πέσει κάπαυ).

Τελικά φτάναυμε στα μάγα. Η άνιαη μαναμαχία γίνεται στην αρένα. Ο μάγας από τη μία μεριά εκταξεύει μπάλλες φωτιάςκι

ΤΙΤΛΟΣ	Barbarian
HOUSE	Kiassix
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



Το Deluxe Photo Lab είναι μια συλλογή από τρία πολύ δυνατά προγράμματα με ξεχωριστές λειτουργίες το κάθε ένα από αυτά. Τα τρία αυτά προγράμματα είναι το σχεδιαστικό, αυτό που ελέγχει και μετατρέπει τα χρώματα μιας οποιασδήποτε εικόνας και το poster creator

που είναι οίγουρα μια μοναδική λειτουργία. Αυτά τα προγράμματα θα σας δώσουν οίγουρα λύσεις στα προβλήματα που είχατε με άλλα σχεδιαστικά πακέτα.



PHOTO LAB

ΤΟΥ Κ. ΒΡΟΥΛΑΚΗ

Το πρώτο πρόγραμμα σας δίνει το δικαίωμα σχεδιασμού σε οποιαδήποτε ανάλυση, περιλαμβάνοντας HAM και Interlace. Έτσι μπορείτε να δημιουργήσετε ότι εικόνα θέλετε, ακόμα και να επεξεργαστείτε digitised εικόνες σε όποια ανάλυση και αν είναι. Άλλο ένα πλεονέκτημα είναι και η ταυτόχρονη λειτουργία δύο εικόνων σε διαφορετική ανάλυση, καθώς βρίσκονται στην μνήμη. Το δεύτερο πρόγραμμα είναι μόνο για έτοιμες εικόνες. Όποτε θέλετε μπορείτε να αλλάξετε τα χρώματα σε οποιαδήποτε ανάλυση και αν βρίσκεστε ή να αλλάξετε το μέγεθος της εικόνας. Το πρόγραμμα αυτό κάνει την δουλειά του αμέσως.

Το τρίτο όμως πρόγραμμα είναι και το πιο εντυπωσιακό και αυτό γιατί μπορείτε να τυπώσετε μια εικόνα μέχρι και 100 τετραγωνικά ανά κομμάτι. Φυσικά μετατρέπει και τα χρώματα (αν το θέλετε). Σίγουρα θα εντυπωσιαστείτε, από την ποιότητα της εκτύπωσης ακόμα και σε ασπρόμαυρο ε-

κτυπωτή. Αυτά που αναφέρω είναι μερικά μόνο από τα προτερήματα του Photo Lab. Στη συνέχεια θα καταγοητευτείτε από τις ικανότητές του. Το Deluxe Photo Lab αποτελείται από δύο δισκέτες. Την Program disk που περιλαμβάνει τα τρία προγράμματα που ανέφερα πιο πάνω (Paint, Posters και Colors), και την Art Disk με μια συλλογή από εικόνες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να μάθετε τα προγράμματα. Οι εικόνες αυτές βρίσκονται σε δύο directories ανάλογα με την ανάλυση που βρίσκονται (HAM x 400 ή HAM x 200). Από την πλευρά των περιφερειακών για να λειτουργήσει το πρόγραμμα χρειάζεται τουλάχιστον ένα megabyte και μερικές initialized δισκέτες για την αποθήκευση της δουλειάς σας. Και φυσικά εάν πρόκειται να τυπώσετε κάποιες εικόνες θα χρειαστείτε έναν εκτυπωτή. Αν έχετε σκληρό δίσκο, το



installation είναι πολύ απλό καθώς περιέχεται πρόγραμμα στην πρώτη δισκέτα που κάνει μόνο του την δουλειά.

Εάν έχετε ασχοληθεί με σχεδιαστικά σαν τα Deluxe Paint θα βρείτε ότι οι επι-

λογές με το menu, και οι λειτουργίες του πληκτρολογίου σε πολλά σημεία είναι ίδιες, γενικότερα ο χειρισμός των λειτουργιών μοιάζει. Φυσικά τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο εύκολα αν οι ικανότητες επεξεργασίας του Deluxe Paint είναι πολύ περισσότερες από αυτές ενός απλού χρήστη. Για μια καλύτερη και σωστότερη αξιοποίηση του προγράμματος, πρέπει να γίνει λεπτομερές διάβασμα του εγχειρίδιου, ιδίως σε λειτουργίες πρωτόγνωρες.

ΤΟ PHOTO LAB ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΑ

Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα εμφανίζεται ένα παράθυρο με διάφορες επιλογές σχετικά με την ανάλυση της οθόνης. Το Paint σας δίνει οκτώ διαφορετικές αναλύσεις, τις τέσσερις βασικές με Interlace ή όχι. Εδώ μπορείτε να ε-

λέγξετε τις οθόνες με διαφορετικές αναλύσεις. Μία από τις αναλύσεις που διαφέρουν, είναι η High Resolution με 640×200 pixels. Εδώ χρησιμοποιείτε το ίδιο ύψος με την Low Resolution αλλά μόνο το μισό για το πλάτος. Επειδή η High Resolution χρησιμοποιεί pixels διαφορετικού μεγέθους αλλάζοντας ανάλυση από Low σε High όποιο αντικείμενο έχετε δημιουργήσει θα αλλάξει μέγεθος. Στην Extra Halfbrite χρησιμοποιείται η ίδια ανάλυση με την Low Resolution, αλλά με 64 χρώματα. Από τις πιο δυνατές αναλύσεις είναι η Hold and modify (ή HAM) που σου δίνει 320×200 pixels αλλά με 4096 χρώματα. Η Interlace επιλογή μπορεί να μπει σε λειτουργία σε οποιαδήποτε ανάλυση διπλασιάζοντας το μήκος της οθόνης.

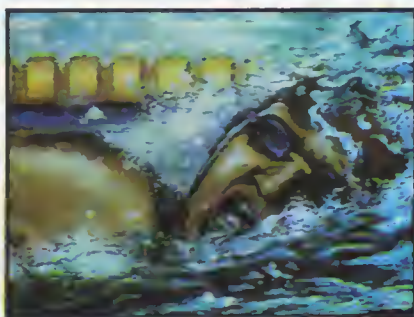


Το προτέρημα σε αυτή την επιλογή είναι ότι σας δίνεται μεγαλύτερη κάθετη ανάλυση χωρίς καμία μεταβολή στα χρώματα. Το μειονέκτημα είναι ότι στα περισσότερα monitors, το Interlace δημιουργεί ενοχλητικό flickering. Το μειονέκτημα αυτό χάνεται με τη χρήση High Persistence monitors που εμφανίζει την εικόνα σε μεγαλύτερη ταχύ-

τητα από αυτή του flicker.

ΤΟ "PAINT" ΤΟΥ PHOTO LAB

Το Paint είναι το πρώτο από τα τρία προγράμματα του Photo Lab και είναι από τα σημαντι-



κότερα μέρη του. Οι λειτουργίες του μπαίνουν σε ενέργεια από τα pull down menus που είναι συνηθισμένα Amiga menus. Εκεί θα βρείτε τις κλασικές λειτουργίες (Load, save, delete, redraw, undo) και ξεχωριστές όπως το flip, το affect, το depth και άλλες. Η ανάλυση που θα ακολουθήσει θα είναι μόνο για τις πολύπλοκες λειτουργίες. Ας ξεκινήσουμε από την Depth. Η εντολή αυτή σας δίνει το δικαίωμα επιλογής του αριθμού bitplanes στην ανάλυση που χρησιμοποιείτε. (Ο αριθμός αυτός εξαρτά-

ται από τον αριθμό χρωμάτων που μπορεί να χρησιμοποιήσετε). Δηλαδή ο αριθμός των Bitplanes εξαρτάται από την ανάλυση που διαλέξατε.

Για παράδειγμα σε Low Resolution μπορείτε να επιλέξετε όποιο Depth θέλετε από 1 - 5. Η HAM φυσιολο-



PHOTO LAB

γικά χρησιμοποιεί 6 bit planes, αλλά σας δίνει 5. Ο φυσιολογικός αριθμός επανέρχεται όταν επιλέξετε το μέγεθος της ανάλυσης, γιατί τότε μπορείτε να επιλέξετε Depth. Η Affect επιλογή στο Mode menu σας αφήνει να

επιλέξετε ποιά κομμάτια της οθόνης επιλέγονται από την σχεδιαστική λειτουργία. Η λειτουργία αυτή περιέχει ένα άλλο υπομενού με τρεις επιλογές, τις All, Foreground και



Background. Όταν εκλεγεί η λειτουργία affect, όλα τα pixels επηρεάζονται από κάθε σχεδιασμό σας. Εάν επιλέξετε foreground η εικόνα που δουλεύετε θα επηρεαστεί αν δεν είναι στο background.

Αντίθετα στο background θα επηρεαστούν μόνο τα μέρη της εικόνας σας που δεν βρίσκονται στο foreground. Έτσι απλά μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του background διαλέγοντάς το από την παλέτα με το δεξί κουμπί του mouse. Είναι πολύ εύκολο να επιλέξετε ποια pixels θ' αλλάξετε στην εικόνα σας. Αυτή η λειτουργία είναι πολύ χρήσιμη σε εικόνες που χρειάζεται μεγάλη λεπτομέρεια. Άλλη μια ενδιαφέρουσα λειτουργία είναι και η Repeat. Αυτή επαναλαμβάνει την τελευταία σας κίνηση πιστά, όποια και αν ήταν αυτή. Είναι χρήσιμη στο σχέδιο, γιατί σας επιτρέπει την επανάληψη των χρωμάτων της βούρτσας μέχρι να βρείτε το χρώμα της αρεσκείας σας.

Η Flip όπως καταλαβαίνετε, αναφέρεται στις βούρτσες, έτσι μπορείτε να την περιστρέψετε με τέσσερις τρόπους: Vert, Horz, 90 μοίρες και σε οποιαδήποτε γωνία θέλετε. Οι τρεις πρώτες περιστρέφουν την βούρτσα σε λίγες μόνο θέσεις, ενώ η τελευταία σε όποιο αριθμό μοιρών και

όποια μεριά επιθυμείτε. Αλλάζοντας πρόγραμμα, αλλάζουμε και τρόπο λειτουργίας καθώς το δεύτερο πλεονέκτημα του Photo Lab είναι η επεξεργασία των χρωμάτων σε υψηλό

επίπεδο. Η οθόνη με τα χρώματα φορτώνει σχεδόν ταυτόχρονα με το Paint αλλά βρίσκεται πίσω από αυτό μέχρι να ζητηθεί η λειτουργία που καλείται με το πλήκτρο «P». Στα 4096

χρώματα η παλέτα εμφανίζει όλα τα χρώματα που μπορεί να εμφανίσει η Amiga. Τα χρώματα βρίσκονται σε κάθε τετράγωνο στο μέγεθος των 16 x 16 pixels για να μπορούν να εμφανιστούν. Έτσι η επιλογή των χρωμάτων γίνεται με το ποντίκι. Εάν το κρατήσετε πατημένο, τα χρώματα αλλάζουν καθώς κινείτε την μπάρα προς τα κάτω. Η λειτουργία της παλέτας είναι πολύ απλή, το μόνο που χρειάζεται είναι υπομονή για τα επιθυμητά αποτελέσματα.

Τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο εντυπωσιακά στο τρίτο πρόγραμμα καθώς η λειτουργία αυτή είναι σίγουρα η πιο εντυπωσιακή δηλαδή η δυνατότητα για poster. Η οθόνη αποτελείται από δύο μέρη, το αριστερό αποτελείται από τετράγωνα μέσα στα οποία τοποθετείται η εικόνα μας. Το μέγεθος της ελέγχεται από το δεξιό μέρος που περιλαμβάνει το Poster width, height, pagewidth και page height και ένα πίνακα στο κάτω δεξιό μέρος που δείχνει τις συντεταγμένες. Αυτές οι λειτουργίες ελέγχονται από τα βελάκια επιτρέποντάς σας έτσι να επιλέξετε το μέγεθος. Κάθε τετράγωνο αντιπροσωπεύει ένα φύλλο του printer. Εάν η εικόνα γεμίσει την οθόνη τότε το poster θα

αποτελείται από τον αριθμό των τετραγώνων. Στο pull down menu θα βρείτε τις λειτουργίες φόρτωσης, τίτωσης και την display. Η τελευταία επιλογή βάζει την εικόνα στα τετράγωνα που επιλέξαμε και την ετοι-



ναι εύκολος αν εξαιρέσουμε μερικές λειτουργίες που χρειάζονται κάποια βαθύτερη μελέτη. Στον τομέα της παρουσίασης και της θέσης στην οποία βρίσκονται οι πιο χρήσιμες λειτουργίες το Photo Lab

Αλλη μια ενδιαφέρουσα λειτουργία είναι και η Repeat. Αυτή επαναλαμβάνει την τελευταία σας κίνηση πιστά, όποια και αν ήταν αυτή. Είναι χρήσιμη στο σχέδιο, γιατί σας επιτρέπει την επανάληψη των χρωμάτων της βούρτσας μέχρι να βρείτε το χρώμα της αρεσκείας σας.

μάζει για τύπωμα.

Άλλο ένα προτέρημα του poster θα είναι και η επιλογή της θέσης μιας οποιασδήποτε εικόνας, αν θέλουμε να είναι πλάγια ή ανάποδα. Όταν διαλέξουμε την λειτουργία αυτή και αρχίσει το τύπωμα θα δούμε κάποια στοιχεία στην οθόνη όπως τον αριθμό της σελίδας που τυπώνεται. Μην ξεχνάτε ότι για καλύτερο τύπωμα το μέγεθος που θα διαλέξετε πρέπει να είναι φυσιολογικό και να ταιριάζει στα τετράγωνα, για να μην βγαίνουν σελίδες μισές. Αρκετά εντυπωσιακή λειτουργία.

Τ Ε Λ Ι Κ Ο Σ Υ Μ Π Ε Ρ Α Σ Μ Α

Σίγουρα το Photo Lab είναι από τα πιο γνωστά και εύχρηστα προγράμματα που βοηθούν τον επαγγελματία αλλά και τον ερασιτέχνη σχεδιαστή να δημιουργεί τις επιθυμητές εικόνες. Ο χειρισμός εί-



σίγουρα ξεχωρίζει. Αν αναλογιστούμε και τα τρία προγράμματα που περιλαμβάνει, ιδίως το poster δεν έχουμε τίποτα άλλο να πούμε, εκτός από το ότι μας εντυπωσίασε.

Τα μόνα προβλήματα που συνάντησα ήταν το effect που δεν λειτουργεί αν αλλάξουμε το μέγεθος της οθόνης και η αισθητή καθυστέρηση στον έλεγχο της μνήμης. Κάτι άλλο που μου φάνηκε κάπως προβληματικό ήταν ότι στην HAM ανάλυση το text δεν φαινόταν καλά και είχε

κάτι σαν είδωλο γύρω του δηλαδή fringing. Αν εξαιρέσουμε αυτά τα προβλήματα, το Photo Lab είναι από τα σχεδιαστικά πακέτα που εντυπωσιάζουν ιδίως όταν έχουν ικανότητες σαν του Depth ή του Poster.

USER'S Mail Order



QUICKJOY
125 V SUPERBOARD
5.200 CODE: J10



ANALOGIKA

QUICK SHOT	XIII	4.700	CODE: J12
GP 500		5.400	CODE: J13
MAGIC		5.400	CODE: J14
QUICKJOY	SV201	5.450	CODE: J15



PRO 5000

7.300
CODE: J03



NAVIGATOR

3.600
CODE
J18



QUICK SHOT II TURBO
3.800
CODE: J02



CODE: J07

2.900

122 II

QUICKJOY

QUICKJOY
124 II TURBO
2.500
CODE: J08



JOYBOARD
ELITE
RACEMAKER
CHALLENGER

6.950	CODE: J04
5.100	CODE: J05
9.300	CODE: J16
10.500	CODE: J17



QUICKJOY
176 Y TURBOBOARD

4.800
CODE: J12



CRUISER

3.200 CODE J22



QUICKJOY 119 JUNIOR
1.400
CODE: J06



QUICKJOY

123 III SUPERCHARGER

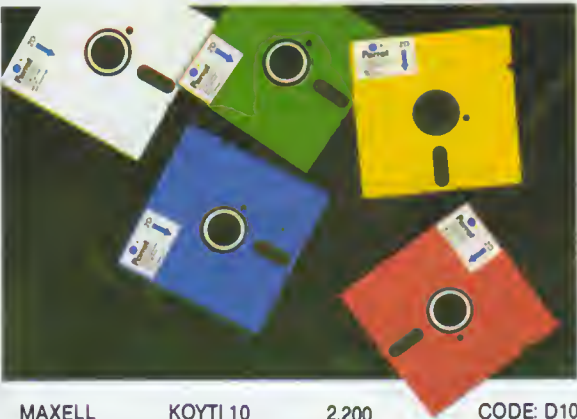
3.200
CODE: J09



SPEEDKING STD

2.400 CODE J21

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5 1/4



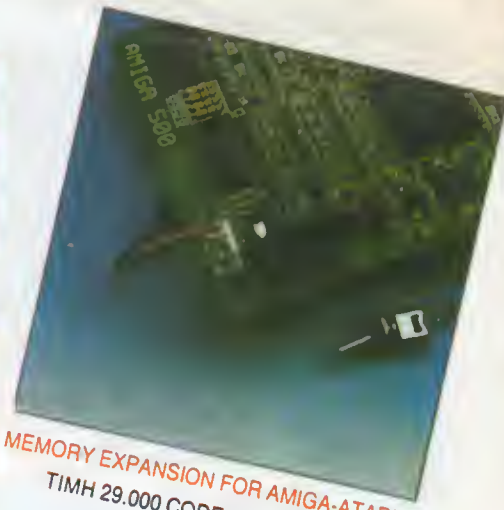
MAXELL	KOYTI 10	2.200
TDK	KOYTI 10	2.400
PARROT	KOYTI 10	2.450
EAGLE	KOYTI 10	1.450
FUJI	KOYTI 10	2.150
SONY	KOYTI 10	2.250
BASF	KOYTI 10	2.000
DATALIFE	KOYTI 10	2.100
NONAME	KOYTI 10	1.100

CODE: D10
CODE: D11
CODE: D12
CODE: D13
CODE: D14
CODE: D15
CODE: D16
CODE: D17
CODE: D18

MOUSE
PC IBM COMPATIBLES
11.500 CODE: J23

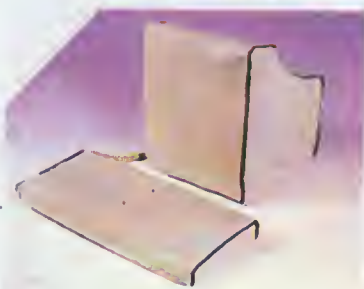


MOUSE PAD
OFFICE DATA
TURBO
LASE



MEMORY EXPANSION FOR AMIGA-ATARI
TIMH 29.000 CODE S15

ΚΑΛΥΜΑΤΑ



LASE	PC	3.300	CODE: K001
LASE	HOME	2.800	CODE: K002
LASE	PRINTER	2.100	CODE: K003
LASE	MONITOR	2.200	CODE: K004
LASE	C-64/28	2.200	CODE: K005
LASE	ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ	1.500	CODE: K006
MATRIX	PC	2.200	CODE: K007
MATRIX	HOME	2.200	CODE: K008
MATRIX	PRINTER	1.200	CODE: K009
MATRIX	MONITOR	2.200	CODE: K010

ΚΑΛΩΔΙΑ



ΔΕΥΤ. DISK DRIVE		2.000	CODE: C009
CASSETTE		1.150	CODE: C010
SCART	AMIGA 5m	3.000	CODE: C011
	AMSTRAD 5m	4.000	CODE: C012
	ATARI 2m	3.000	CODE: C013
	ARCHIMEDES 2m	1.850	CODE: C014
PARALLEL	STANDARD SIZE	1.400	CODE: C001
	3m	2.850	CODE: C002
	5m	4.000	CODE: C003
	10m	7.000	CODE: C004
SERIAL	3m	3.450	CODE: C005
	5m	4.800	CODE: C006
AMSTRAD 6128	STANDARD SIZE	1.850	CODE: C007

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3 1/2

MAXELL	KOYTI 10		
TDK	KOYTI 10		
PARROT	KOYTI 10	3.800	CODE: D01
EAGLE	KOYTI 10	4.650	CODE: D02
FUJI	KOYTI 10	3.750	CODE: D03
SONY	KOYTI 10	3.300	CODE: D04
BASF	KOYTI 10	3.900	CODE: D05
DATALIFE	KOYTI 10	4.100	CODE: D06
NONAME	KOYTI 10	3.800	CODE: D07
	KOYTI 10	3.600	CODE: D08
	KOYTI 10	2.500	CODE: D09

MONITOR STAND

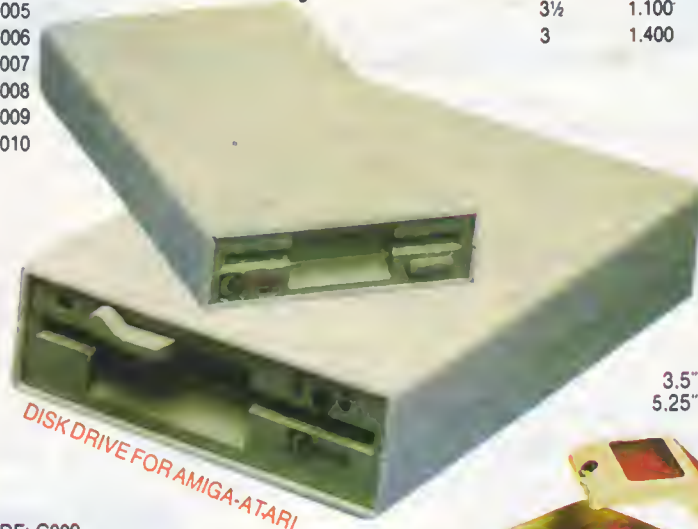
12"	4300	CODE: T21
14"	5.400	CODE: T22

PRINTER STAND

UNIVERSAL	2.100	CODE: T18
PRO	2.350	CODE: T19
PROPLUS	4.100	CODE: T20

ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ DISK DRIVES

5 1/4	1.100	CODE: T17
3 1/2	1.100	CODE: T18
3	1.400	CODE: T19

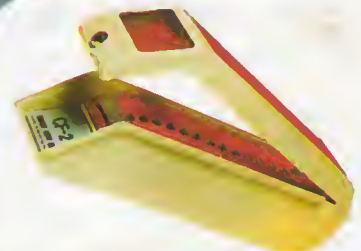


DISK DRIVE FOR AMIGA-ATARI

3.5" TIMH 29.000 CODE S13
5.25" TIMH 48.000 CODE S14

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

OFFICE DATA	3 1/2	15 ΘΕΣΕΩΝ	1.200	CODE: T05
FAC-PAC	3 1/2, 3	12 ΘΕΣΕΩΝ	1.300	CODE: T06
FAC-PAC	3 1/2, 3	25 ΘΕΣΕΩΝ	1.550	CODE: T07
FAC-PAC	5 1/4	60 ΘΕΣΕΩΝ	2.400	CODE: T08
TAI-PAC	3 1/2	80 ΘΕΣΕΩΝ	2.700	CODE: T09
TAI-PAC	3 1/2	100 ΘΕΣΕΩΝ	3.500	CODE: T10
TAI-PAC	3 1/2	210 ΘΕΣΕΩΝ	5.700	CODE: T11
TAI-PAC	5 1/4	300 ΘΕΣΕΩΝ	6.000	CODE: T12





BAAL
AMIGA 3200
ATARI 3200
C64/D 2400
C64/C 1550
PC 5,25" 3500
PC 3,5" 3500

MENACE
AMIGA 3100
ATARI 3100
C64/D 2400
C64/C 1600
PC 5,25" 3500
PC 3,5" 3500

CHRONOQUEST
AMIGA 3500
ATARI 3500

OUTLANDS
AMIGA 3200
ATARI 3200

FALLEN-ANGEL
AMIGA 3100
ATARI 3100
SP/C 1500
PC 5,25" 3500

JAWS
AMIGA 3200
ATARI 3200
AMS/D 2400
AMS/C 1600
C64/D 2400
C64/C 1550
SP/C 1600

BEAST
AMIGA 5700

NEVER MIND
AMIGA 3200
PC 5,25" 3500
PC 3,5" 3500

BALLISTIX
PC 5,25" 3500
PC 3,5" 3500

POWER DRIFT
AMS/D 2250

HERO'S QUEST
PC 5,25" 8100
PC 3,5" 8100

3D HELICOPTER
PC 5,25" 5300
PC 3,5" 5300

COLONEL'S BEQUEST
PC 5,25" 8000
PC 3,5" 8000

DRAKKHEN
PC 5,25" 3300
PC 3,5" 3350

HIGHWAY PATROL II
PC 5,25" 3300
PC 3,5" 3350
AMIGA 3300
ATARI 3300

JUMPING JACKSON
AMIGA 3300
ATARI 3300

HOSTAGES
AMS/C 1550
AMS/D 2100

TEENAGE QUEEN
AMS/C 1550
AMS/D 2100

SAFARI GUNS
PC 5,25" 3300
PC 3,5" 3300
AMIGA 3300

FULL METAL PLANET
PC 5,25" 3300
PC 3,5" 3300

CHICAGO 90
PC 5,25" 3300
PC 3,5" 3350
AMIGA 3300
ATARI 3300

JACK NICKLAUS GOLF
AMS/D 2500
PC 5,25" 3400
AMIGA 3400

INTERPHASE
ATARI 2250

THE MUSCLE CARS
AMIGA 3450

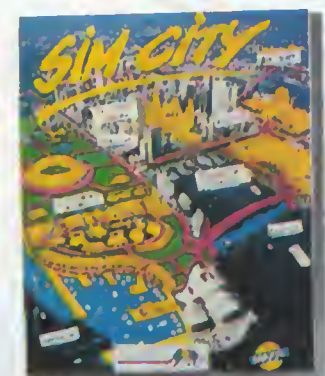
THE CYCLES
PC 5,25" 3400
PC 3,5" 3500
AMIGA 3500

VETTE
PC 5,25" 5200
PC 3,5" 5200

TURBO OUTRUN
SP/C 1550
C64/C 1550
AMIGA 3300
ATARI 3300

HINT BOOKS
POLICE QUEST II 1800
LARRY II 1800
SPACE QUEST III 1800

HARD DRIVIN
AMS/C 1500
AMS/D 2250
SP/C 1500



KICK-OFF
AMS/C 1500
AMS/D 2250
C64/C 1500
ATARI XL 1500

DOUBLE DRAGON II
C64/C 1500
AMIGA 3200

BOMBER
C64/C 2000
PC 5,25" 7300

GHOST BUSTERS II
C64/C 1500
PC 5,25" 5200

COMMANDOS COLLECTION
AMIGA 4200
ATARI 4200

AMERICAN DREAMS
PC 5,25" 4200
PC 3,5" 4200
C64/C 3000
AMIGA 4200
ATARI 4200

EUROPEAN DREAMS
PC 3,5" 4200
PC 5,25" 4200
AMIGA 4200
ATARI 4200

BLUE ANGEL
PC 5,25" 5200
PC 3,5" 5200

DON'T GO ALONE
PC 5,25" 3400
PC 3,5" 3400

THIRD COURIER
PC 5,25" 3400
PC 3,5" 3400



USER'S Mail Order

USER

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΜΕ -X-

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

☐ ☐ ☐
Κος Κα Δις

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΑΡΙΘΜΟΣ

Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛ.

ΗΛΙΚΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:

Νο ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΑΠΟΣΤΕΛΟΜΕΝΟ ΠΟΣΟ: ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΜΗ USER	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

ΣΥΝ. ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- ΣΤΕΛΝΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ☐
- ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ☐

- ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΩΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΩΝ
- ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Θ.Π.Α. 16%

USER

ΔΥΝΑΜΗΤΕΣ ΕΚΔΟΣΕΩΣ ΚΑΙ
ΔΙΣΤΡΟΦΗΣ 24 ΑΘΗΝΑ
1-20-84



ΓΕΙΑ ΣΟΥ.... ΜΕ ΛΕΝΕ
ΚΩΣΤΑΣ ΚΑΙ ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ
Ο ΜΙΚΡΟΣ ΜΟΥ ΦΙΛΟΣ Ο
ΜΑΡΙΟΣ. ΚΑΛΟΣΩΡΙΣΕΣ
ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΑΣ

Ο ΚΩΣΤΑΣ ΕΙΝΑΙ
ΑΠΑΤΕΩΝΑΣ ΜΕ ΤΗΝ
ΠΡΩΤΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΘΑ
ΣΑΣ ΔΩΣΕΙ ΑΚΡΙΒΟ
COMPUTER!

Ω! ΑΣΤΕΙΕΥΕΤΑΙ.
ΜΗΝ ΤΟΥ ΔΙΝΕΤΕ
ΣΗΜΑΣΙΑ ΔΕΝ ΞΕΡΕΙ
ΤΙ ΛΕΕΙ!

ΧΩΡΙΣ ΑΣΤΕΙΑ
ΣΤΟΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ
ΠΕΛΑΤΗ ΤΟΥ ΕΔΩΞΕ
ΑΤΑΡΙ ΑΝΤΙ ΓΙΑ
AMSTRAD ΠΟΥ
ΗΘΕΛΕ

ΒΟΥΛΩΣΤΟ ΜΑΡΙΕ!
ΛΟΙΠΟΝ ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ
ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΟΥ ΦΙΛΕ
ΜΟΥ;

ΘΑ ΣΑΣ
ΚΟΡΟΪΔΕΨΕΙ
ΣΙΓΟΥΡΑ. ΣΑΣ
ΤΟ ΛΕΩ ΣΙΓΟΥΡΑ

ΣΤΙΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ, ΠΩΣ ΘΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΙΟΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΜΠΙΣΤΕΥΕΣΤΕ;

Στις μέρες μας η αντικειμενική πληροφόρηση για τα computers είναι πολύ ελλιπής. Καταστήματα με άπειρους πωλητές, ελλιπή οργάνωση, ανύπαρκτη υποδομή. Ο κάθε ένας λέει τα δικά του και προσπαθεί έτσι να σας μπερδέψει

περισσότερο. Μην τους πιστεύετε. Όμως η EASYTECH έχει ξοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Ανταλλαγών Η/Υ,



προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές, και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

Γιατί στο τέλος τέλος, αν δεν εμπιστεύεστε την EASYTECH, τότε ποιον θα εμπιστεύεστε;

" E A S Y T E C H "

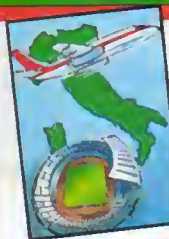
ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 11472 ΤΗΛ: 6438784

Μ Ε Ε Μ Π Ι Σ Τ Ο Σ Υ Ν Η

ΤΟ ΜΟΥΝΤΙΑΛ ΑΡΧΙΖΕΙ ΕΔΩ!

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΣΑΣ ΞΕΝΑΓΕΙ
ΣΤΟΝ ΥΠΕΡΟΧΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΠΙΟ ΘΕΑΜΑΤΙΚΟΥ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΙΣΙΤΗΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΟΥΝΤΙΑΛ



Πετάξτε στην
Ιταλία, μείνετε στη
Ρώμη 7 νύχτες και
ζήστε στο ρυθμό του
μεγαλύτερου
αθλητικού γε-
γονότος του
κόσμου!

Λεπτομέρειες μέσα στο
κουτί του παιχνιδιού.

ΔΩΡΕΑΝ ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ ΚΥΠΕΛΛΟΥ



64 έγχρωμες
σελίδες που
σας λένε τα
πάντα για
τους τελικούς
της Ιταλίας
1990.

MINI QUIZ

Μια ευκαιρία για να
τεστάρете τις γνώσεις
σας:

Ερ. Ποιος τερματοφύλακος
δεχτηκε 5 γκολ στο
ντεμπούτο του και έγινε
αρχηγος ομάδας που
κατέκτησε το Παγκόσμιο
Κυπέλλο.
Απ.

ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ

Με μεταβλητά επίπεδα ικανοτήτων,
ταχύτητας και δύναμης. Επιλογή
σχηματισμών και συστήματος της
ομάδας.

ΠΑΡΤΕ ΤΗ ΘΕΣΗ ΣΑΣ ΣΤΟΥΣ ΤΕΛΙΚΟΥΣ

Διαλέξτε την ομάδα σας από ένα μενού
αληθινών επιλογών, αγωνιστείτε σκληρά
εναντίον των αντιπάλων σας, περάστε
όλες τις φάσεις μέχρι τον τελικό και
αντιμετωπίστε τις ομάδες που παίρνουν
μέρος στο πραγματικό γεγονός!



ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- 2 Players
option
- Τηλεοπτικό
στυλ
παρουσίασης
- Ιστορικά
στοιχεία
ομάδων
- Εξελιγμένοι
διαπνέτες
... ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ
ΑΛΛΑ!

Διαθέσιμο για:
CBM AMIGA
ATARI ST
CBM 64/128
AMSTRAD
Cassette & Disk
SPECTRUM Cassette.



ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!



ARCADE ΕΠΕ, Ελασσόνας 3 35100 Λαμία, Ελλάδα,
Τηλ: 0231-33390 FAX: 0231-38800, ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: 2774233